

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekolah merupakan sebuah lembaga bagi peserta didik untuk melakukan proses belajar dan memperoleh hasil belajar. Hasil belajar menurut Abdurrahman (2010: 37) adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah ia melakukan perubahan belajar. Dalam pelaksanaan mengajar di sekolah, pendidik mempunyai peranan yang sangat besar demi tercapainya proses belajar yang baik. Sehubungan dengan peranan ini, seorang pendidik dituntut harus mempunyai kompetensi yang memadai dalam hal pengajaran di sekolah. Kurangnya kompetensi pendidik akan menyebabkan pelaksanaan mengajar menjadi kurang lancar yang dapat mengakibatkan peserta didik tidak senang terhadap pelajarannya, sehingga peserta didik dapat mengalami kesulitan belajar dan hasil belajarnya kurang maksimal.

Salah satu peranan penting seorang pendidik adalah menciptakan suasana pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik agar senantiasa belajar dengan giat dan bersemangat dalam menerima pembelajaran. Hal tersebut akan berdampak positif pada pencapaian hasil belajar yang optimal.

Faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar menurut Slameto (2003: 54) dibagi menjadi dua yaitu faktor internal (jasmaniah, psikologi, dan kelelahan) dan faktor eksternal (keluarga, sekolah, dan masyarakat). Salah satu faktor eksternal yang berasal dari sekolah yakni penggunaan metode pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, hendaknya pendidik memperhatikan keaktifan peserta didik dalam belajar. Aktivitas yang terjadi di dalam kelas selayaknya memberikan ruang bagi peserta didik untuk berpikir, bertanya, maupun mengungkapkan gagasan dsb. Selain itu peserta didik diharapkan tidak belajar dari pendidik saja melainkan dengan lingkungan sekitar, misalnya diskusi dengan teman terdekatnya. Trinandita (Silberman, 2009: 45) mengatakan bahwa hal yang paling mendasar yang dituntut dalam proses pembelajaran adalah keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam

proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara pendidik dengan peserta didik maupun dengan peserta didik yang lain. Hal tersebut akan menjadikan suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan sehingga pendidik tidak mendominasi dalam proses pembelajaran.

Keaktifan peserta didik dalam pembelajaran terdiri dari aktivitas yang dapat dilihat (fisik) dan aktivitas yang tidak dapat dilihat (non fisik). Contoh aktivitas peserta didik yang dapat dilihat seperti: membaca, mendengarkan penjelasan pendidik, bertanya, menjawab pertanyaan, dsb. Sedangkan contoh aktivitas yang tidak dapat dilihat seperti: peserta didik semangat atau tidak semangat dalam menerima pembelajaran, takut dalam bertanya, gugup dalam mengemukakan pendapat, dsb. Kedua aktivitas tersebut merupakan unsur dari keaktifan peserta didik secara umum.

Salah satu alternatif pemilihan metode pembelajaran agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik adalah dengan menggunakan metode *Giving Questions and Getting Answers (GQGA)*. Metode ini dikembangkan untuk melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya dan menjawab pertanyaan. Hal ini karena pada dasarnya metode tersebut merupakan kolaborasi antara metode tanya jawab dan metode ceramah (Husaipah, 2014: 2). Menurut Joko dan Setiaji (2013: 139) metode ini juga dapat meningkatkan keberanian peserta didik dalam mengemukakan pendapatnya dan dapat saling menghargai antar peserta didik. Dengan demikian metode ini secara umum dapat digunakan pada semua pembelajaran, salah satunya yaitu mata pelajaran matematika.

Dalam pelaksanaan metode *GQGA* dalam pembelajaran, setiap peserta didik akan memperoleh dua kartu yang berasal dari potongan-potongan kertas, dimana satu kartu tersebut digunakan untuk bertanya dan satunya lagi digunakan untuk menjawab pertanyaan. Setiap peserta didik wajib mengajukan dan menjawab satu pertanyaan dari pendidik maupun dari peserta didik yang lain (Burhanuddin, 2013: 176). Metode pembelajaran tersebut menuntut peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga akan tercipta pembelajaran yang menyenangkan. Dengan demikian diharapkan hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan.

SMP YPI Darussalam 1 Cerme adalah salah satu SMP swasta di daerah Cerme. Informasi yang diperoleh peneliti dari salah satu pendidik matematika di sana, pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih menggunakan metode ceramah. Keaktifan peserta didik masih terbilang pasif dan hasil belajarnya pun kurang memuaskan. Hal ini diperkuat oleh observasi di beberapa kelas yang dilakukan peneliti sendiri pada bulan April 2015. Hasil observasi tidak jauh berbeda dengan informasi yang telah diberikan oleh salah satu pendidik matematika tersebut.

Hasil wawancara dengan salah satu pendidik matematika kelas VII di sekolah tersebut mengatakan bahwa peserta didik nampaknya takut untuk bertanya jika ada materi yang tidak dimengerti. Hal ini ditunjukkan pada hasil ulangan matematika peserta didik yang masih banyak mengulang (remidi). Pendidik memberikan informasi bahwa disela-sela proses pembelajaran, beliau selalu menanyakan “Apakah ada yang tidak dipahami?”, hampir semua peserta didik mengatakan bahwa mereka telah memahaminya. Pada kenyataannya, hasil ulangan yang biasa pendidik berikan di akhir bab, masih banyak peserta didik yang mengulang kembali (remidi). Salah satunya yakni pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel. Pada materi tersebut, peserta didik masih banyak yang kebingungan dalam mencari himpunan penyelesaiannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Burhanuddin (2013), bahwa penerapan metode *GQGA* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian lain yang dilakukan oleh Sukriyah (2013) menyebutkan bahwa penerapan metode *GQGA* dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik. Selain itu ada juga hasil penelitian dari Danang (2012) menyimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara keaktifan dan kedisiplinan belajar terhadap prestasi belajar. Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, diharapkan dengan diterapkannya metode *GQGA* kepada peserta didik kelas VII SMP YPI Darussalam 1 Cerme, dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi perolehan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti ingin mengetahui ada tidaknya pengaruh keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar matematika melalui metode *GQGA*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul: **Pengaruh Keaktifan Peserta Didik terhadap Hasil Belajar Matematika melalui Metode *Giving Questions and Getting Answers* Kelas VII SMP YPI Darussalam 1 Cerme.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana aktivitas pendidik dalam menerapkan metode *GQGA* pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP YPI Darussalam Cerme Gresik?
2. Bagaimana aktivitas peserta didik dalam menerima pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *GQGA* di kelas VII SMP YPI Darussalam Cerme Gresik?
3. Apakah ada pengaruh keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar matematika melalui metode *GQGA* kelas VII SMP YPI Darussalam 1 Cerme?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mendiskripsikan aktivitas pendidik dalam menerapkan metode *GQGA* pada pembelajaran matematika di kelas VII SMP YPI Darussalam Cerme Gresik.
2. Untuk mendiskripsikan aktivitas peserta didik dalam menerima pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *GQGA* di kelas VII SMP YPI Darussalam Cerme Gresik?
3. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar matematika melalui metode *GQGA* kelas VII SMP YPI Darussalam 1 Cerme.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat menyumbang teori tentang pengaruh keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar melalui metode *GQGA*
 - b. Mendapatkan pengalaman langsung dalam mengajar dengan menggunakan metode *GQGA*
2. Bagi Peserta Didik

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan keaktifan peserta didik meningkat sehingga mereka lebih antusias dalam menerima pembelajaran matematika
3. Bagi Tenaga Pendidik

Dapat dijadikan sebagai informasi mengenai penerapan metode *GQGA* dan bahan masukan tentang pengaruh keaktifan peserta didik terhadap hasil belajar matematika.

1.5 Definisi Istilah

Agar tidak terjadi penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang dipakai dalam penelitian ini, maka diberikan definisi sebagai berikut:

1. Keaktifan peserta didik adalah segala aktivitas yang dilakukan peserta didik baik secara fisik maupun non fisik dalam proses pembelajaran.
2. Matematika adalah cabang ilmu eksak yang terdiri dari pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi, penalaran logika yang berhubungan dengan bilangan, fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, struktur-struktur yang logik dan aturan-aturan yang ketat yang terorganisir secara otomatis.
3. Belajar matematika adalah proses perubahan tingkah laku peserta didik setelah menerima pelajaran matematika yang ditunjukkan melalui pengetahuan, keterampilan maupun sikap.
4. Hasil belajar matematika adalah penilaian hasil usaha peserta didik yang disimbolkan dalam bentuk angka setelah ia mengikuti pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika dalam penelitian ini adalah hasil tes

yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *GQGA*.

5. Metode *GQGA* adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran dimana cara tersebut dapat melatih peserta didik agar memiliki kemampuan dan keterampilan bertanya maupun menjawab pertanyaan.

1.6 Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka batasan dalam penelitian ini adalah:

1. Keaktifan peserta didik dibatasi pada kegiatan visual, lisan (oral), mendengarkan, menulis, mental dan emosional.
2. Pelajaran matematika yang dibahas dalam penelitian ini dibatasi pada materi persamaan dan pertidaksamaan linier satu variabel kelas VII SMP yaitu pada KD 2.3 menyelesaikan persamaan linier satu variabel (PLSV).