

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Banyak peserta didik yang menganggap belajar adalah aktivitas yang tidak menyenangkan, duduk berjam-jam dengan mencurahkan perhatian dan pikiran pada suatu pokok bahasan, baik yang sedang disampaikan guru maupun yang sedang dihadapi di meja belajar. Kegiatan ini hampir selalu dirasakan sebagai beban dari pada upaya aktif untuk memperdalam ilmu.

Menurutnya gairah belajar, selain disebabkan oleh ketidak tepatan metodologis, juga berakar pada paradigma pendidikan konvensional yang selalu menggunakan metode pembelajaran klasikal dan ceramah, tanpa pernah diselingi berbagai metode yang menantang untuk berusaha. Sehingga berakibat peserta didik kurang berpartisipasi, tidak berperan, dan tidak punya inisiatif dan kontributif baik secara intelektual maupun emosional.

Bertolak dari permasalahan di atas, guru perlu memberikan respon positif secara konkrit dan obyektif yaitu berupa upaya untuk membangkitkan partisipasi peserta didik, baik dalam bentuk kontributif maupun inisiatif. Bentuk partisipasi kontributif dan inisiatif ini diharapkan mampu membantu peserta didik untuk selalu aktif dan kreatif sehingga mereka sadar bahwa ilmu itu hanya bisa diperoleh melalui usaha keras sekaligus menyadari makna dan arti penting belajar.

Masalah utama dalam proses pembelajaran adalah “Bagaimana guru mengajar bahan-bahan kajian sehingga peserta didik memperoleh pemahaman?”. Mendisain suatu proses pembelajaran, tentu bukanlah pekerjaan yang sederhana. Seorang guru harus menguasai materi dan metode pembelajaran.

Upaya yang dilakukan dalam mendisain pembelajaran pada untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Desain pembelajaran yang dimaksud juga mengacu pada pandangan konstruktivisme yang menjadi dasar

teori perkembangan intelektual Piaget, yaitu bahwa belajar merupakan proses pengaturan sendiri yang dilakukan oleh seseorang dalam mengatasi konflik kognitif.

Maka dalam pembelajaran ini menggunakan model siklus belajar (*Learning Cycle*) yang dalam proses pembelajarannya berpusat pada peserta didik. Siklus belajar (*Learning Cycle*) adalah suatu model pembelajaran yang berpusat pada pembelajar (*Student Centered*). Siklus belajar (*Learning Cycle*) merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif

Dengan menggunakan desain ini diharapkan peserta didik mampu menggunakan atau menerapkan matematika yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari dan dalam belajar pengetahuan lain.

Sesuai dengan tujuan pendidikan matematika yang tercantum dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan dijelaskan bahwa:

Pembelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah; (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika; (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh; (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah; (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Depdiknas, 2006).

Selanjutnya dengan belajar matematika diharapkan pula diperoleh kemampuan bernalar pada diri peserta didik yang tercermin melalui mampu berpikir kritis, logis, sistematis dan memiliki sifat obyektif, jujur, disiplin dalam memecahkan suatu permasalahan baik dalam bidang lain atau dalam

kehidupan sehari-hari. Selain itu dengan belajar matematika peserta didik dapat memanfaatkan matematika untuk berkomunikasi dan mengemukakan gagasan.

Dalam model siklus belajar materi yang diberikan bukanlah barang jadi, tetapi peserta didik dituntut untuk bekerja dengan aktif dengan cara peserta didik diberikan kesempatan untuk mengungkapkan apa yang diketahui oleh peserta didik tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan pengetahuan masing-masing setelah itu guru baru memberikan pengarahan. Dalam hal ini peneliti memilih materi segi tiga.

Dengan model siklus belajar diharapkan dapat memicu para peserta didik kelas VII di SMP Muhammadiyah 14 Karangasem Paciran Lamongan untuk dapat menjalani proses belajar mengajar dengan aktif, diharapkan dapat membangun pemahaman peserta didik pada konsep segi tiga secara mendalam dan bermakna serta dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dari latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang "Perbandingan prestasi belajar peserta didik melalui model pembelajaran siklus belajar (*Learning Cycle*) dan model pembelajaran konvensional pada materi segitiga kelas VII SMP Muhammadiyah 14 Karangasem Paciran Lamongan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah "Apakah ada perbedaan antara prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran siklus belajar (*Learning Cycle*) dengan model pembelajaran konvensional pada materi segitiga kelas VII SMP Muhammadiyah 14 Karangasem Paciran Lamongan?"

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Apakah ada atau tidak ada perbedaan antara prestasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran siklus belajar (*Learning Cycle*) dengan model pembelajaran konvensional pada materi segitiga kelas VII SMP Muhammadiyah 14 Karangasem Paciran Lamongan?

1.4. MANFAAT PENELITIAN

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat antara lain:

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memperoleh model pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik sehingga membangun kreatifitas peserta didik.
2. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk menerapkan model pembelajaran learning cycle dengan pendekatan kontekstual khususnya pada pengajaran segi tiga.
3. Dapat menumbuhkan motivasi peserta didik dan dapat menumbuhkan keaktifan peserta didik dalam kelas untuk belajar matematika khususnya konsep segi tiga.

1.5. DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI, DAN KETERBATASAN MASALAH

1.5.1. Definisi Operasional

- a. Siklus belajar adalah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). LC merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (*fase*) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga pebelajar dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperanan aktif.
- b. Prestasi belajar adalah tingkat kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menerima, menolak dan menilai informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar

- c. Model pembelajaran adalah merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran.
- d. Konvensional (ceramah) adalah penyampaian bahan pelajaran kepada peserta didik secara lisan.

1.5.2. Asumsi

Agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, maka penulis memandang perlu mengasumsikan beberapa hal yaitu :

1. Peserta didik dalam mengerjakan tes sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa dipengaruhi orang lain.
2. Minat dan kesempatan belajar peserta didik dalam pelajaran matematika dianggap sama
3. Guru dan peserta didik yang terlibat dalam pembelajaran melakukan peran masing-masing tanpa unsur dibuat-buat.

1.5.3. Keterbatasan Masalah

- a. Penelitian ini hanya untuk materi segi tiga pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga.
- b. Hasil belajar peserta didik hanya diukur berdasarkan skor tes pada materi segi tiga pada pokok bahasan keliling dan luas segitiga
- c. Yang menjadi sasaran penelitian adalah peserta didik kelas VII SMP Muhammadiyah 14 Karangasem Paciran Lamongan.