

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses pendidikan yang dilaksanakan di sekolah pada dasarnya adalah kegiatan belajar mengajar yang bertujuan agar siswa memiliki hasil belajar terbaik sesuai kemampuannya. Salah satu tolak ukur yang menggambarkan tinggi rendahnya keberhasilan siswa adalah hasil belajar. Dalam hal ini guru berperan sebagai faktor penentu keberhasilan siswa dalam belajar.

Hal ini ditegaskan dalam Undang- Undang Nomor 2 Tahun 2010 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang mengatakan bahwa kunci utama dalam memajukan pendidikan adalah guru yang secara langsung mempengaruhi, membimbing, dan mengembangkan kemampuan siswa agar menjadi manusia cerdas, terampil dan bermoral tinggi. Soedijatron (2010: 79) mengatakan bahwa keterlibatan guru dalam pembelajaran memberi pengaruh yang besar terhadap proses dan prestasi belajar siswa. Guru sebagai pelaku reformasi di dalam kelas (*classroom reform*) harus terus mensiasati membangun kultur belajar siswa, antara lain: belajar untuk tahu (*learning to know*), belajar untuk berbuat (*learning to do*), belajar untuk menjadi (*learning to be*), dan belajar untuk hidup bekerja sama (*learning to live together*).

Salah satu ilmu yang berperan penting dalam dunia pendidikan adalah matematika. Matematika merupakan bidang studi yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, hampir seluruh kehidupan kita bersinggungan dengan

matematika, sehingga perlu penguasaan yang cukup bahkan lebih terhadap bidang studi ini. Namun kenyataannya sebagian siswa beranggapan bahwa matematika merupakan suatu bidang studi yang sangat sulit.

Berdasarkan pengalaman semasa PPL (Praktik Pengalaman Lapangan) di SMP Negeri 2 Kupang, siswa kelas VII cenderung sulit untuk menyelesaikan persoalan matematika, mereka sulit untuk menangkap konsep matematika yang abstrak, ditambah lagi dengan sifat siswa kelas VII yang pada dasarnya masih suka bermain. Ketika pembelajaran yang dilaksanakan tidak memancing siswa untuk terlibat dan tidak adanya kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan potensi-potensi kemampuan yang dimilikinya dalam menyelesaikan masalah matematika. Maka proses belajar yang berlangsung tidak memuaskan karena siswa cepat bosan, dan ketika siswa sudah bosan maka mereka cenderung malas untuk belajar dan kemalasan tersebut membuat mereka memiliki prestasi belajar yang buruk.

Siswa cenderung tidak percaya diri dengan yang dikerjakan, dan tidak berkreasi dalam pembelajaran matematika. Maka menjadi tugas seorang guru dalam mendorong siswa dalam belajar kreatif dimana dalam proses belajar siswa terlibat dalam memecahkan masalah dengan memberikan solusi penyelesaian yang lebih dari satu dan berbeda dalam proses pembelajaran guna mencapai hasil yang memuaskan.

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya penggunaan model pembelajaran yang dipakai

oleh guru. Arends (2001: 24) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang disiapkan untuk membantu siswa mempelajari secara lebih spesifik berbagai ilmu pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Salah satu tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru yang profesional adalah kemampuan dalam mendesain perencanaan pembelajaran yang baik dalam proses dan evaluasi pembelajaran itu sendiri, serta penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan dengan materi yang sedang dipelajari agar siswa mampu menerima pelajaran dengan mudah, menguasainya serta aktif dan kreatif dalam kegiatan pembelajaran. Joyce dan Weil, 2000 dalam (Sagala 2012: 56) dalam proses pembelajaran, pengajar harus dapat menggunakan model-model dan pendekatan mengajar yang dapat menjamin pembelajaran berhasil sesuai dengan yang direncanakan.

Untuk mencapai kondisi di atas, solusi yang di tawarkan adalah diperlukan model pembelajaran yang membuat siswa lebih kreatif dan bebas mengemukakan pendapatnya, tentang materi yang dipelajari yaitu model pembelajaran *Treffinger* adalah menangani masalah kreativitas yang melibatkan ketrampilan Kognitif (pengetahuan) dan Afektif (keterampilan).

Siswa diberi kesempatan memahami berbagai konsep memecahkan masalah, mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir dan memaparkan permasalahan, mengumpulkan data, menganalisis data, menciptakan gagasan, dan mencoba sebagai pemecahan permasalahan.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, “Pengaruh Model Pembelajaran *Treffinger* Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMP pada materi Himpunan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang di kaji dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger* pokok bahasan himpunan di kelas VII SMP Negeri 2 Kupang?
2. Bagaimana prestasi belajar dengan model pembelajaran *Treffinger* pokok bahasan himpunan di kelas VII SMP Negeri 2 Kupang?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran *Treffinger* terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan himpunan di kelas VII SMP Negeri 2 Kupang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan pembelajaran dengan model pembelajaran *Treffinger* pada pokok bahasan himpunan di kelas VII SMP Negeri 2 Kupang.
2. Mendeskripsikan Prestasi belajar dengan model pembelajaran *Treffinger* di kelas VII SMP Negeri 2 Kupang.
3. Mengetahui Pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Treffinger* pada pokok bahasan himpunan di kelas VII SMP Negeri 2 Kupang.

D. Batasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan tafsiran yang berkaitan dengan istilah dalam penelitian ini, maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang digunakan:

1. Belajar Kreatif adalah belajar memecahkan masalah dengan memberikan jawaban yang lebih dari satu dan berbeda.
2. Model pembelajaran *Treffinger* adalah model dengan upaya untuk mengajak siswa belajar kreatif dalam memecahkan masalah.
3. Prestasi belajar matematika adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika dalam waktu tertentu baik berupa tingkah laku, ketrampilan, pengetahuan, kemudian diukur, di nilai dan diwujudkan dalam bentuk angka.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mendorong siswa untuk belajar kreatif dalam proses pembelajaran, meningkatkan berpikir dan bernalar.
2. Bagi guru, meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan suatu model pembelajaran yang meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sebagai masukan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk proses perkembangan pendidikan selanjutnya.
3. Bagi Sekolah, dapat dijadikan suatu masukan dalam proses pengembangan pembelajaran matematika.

4. Bagi peneliti, memperoleh pengalaman langsung dalam memilih model pembelajaran yang tepat, dan menjadi bekal tambahan sebagai calon guru matematika.