

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Matematika adalah ilmu yang berkenaan dengan ide-ide atau konsep abstrak yang disusun secara hierarkis dan penalaran deduktif yang membutuhkan pemahaman secara bertahap dan berurutan. Pemahaman konsep merupakan langkah awal yang diambil untuk melangkah pada tahap selanjutnya yaitu aplikasi dalam perhitungan matematika. Namun banyak peserta didik belum menguasai konsep dari materi yang diajarkan. Hal ini disebabkan karena penggunaan strategi pembelajaran matematika yang kurang variatif dan jarang melibatkan peserta didik dalam menyelesaikan dan menemukan suatu masalah.

Proses belajar mengajar yang baik berorientasi pada pemberdayaan peserta didik, oleh karena itu kesulitan belajar peserta didik biasanya terkait dengan banyak faktor, maka alternatif solusinyapun biasanya akan melibatkan banyak komponen. Artinya komponen guru saja belum memungkinkan untuk memberikan solusi secara tuntas.

Dari kenyataan di lapangan dan setelah mengadakan wawancara pada tanggal 14 November 2010 dengan ibu Puji Lestari S. Pd selaku pengajar mata pelajaran matematika di kelas XI MA Negeri 01 Semarang bahwa pembelajaran matematika di kelas XI IPA khususnya materi suku banyak masih didominasi oleh pendekatan ekspositori dan ceramah sehingga peserta didik hanya menerima apa yang diberikan oleh gurunya. Hal tersebut kurang menunjang suasana dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan kejenuhan dan kebosanan pada diri peserta didik sehingga menyebabkan banyak peserta didik tidak tertarik dan tidak berminat terhadap pelajaran matematika. Selain itu penguasaan peserta didik terhadap pelajaran matematika masih tergolong rendah salah satunya pada materi suku banyak. Suku banyak merupakan salah satu materi dalam pembelajaran matematika di SMA/MA yang di dalamnya berisi konsep-konsep abstrak yang harus dipahami oleh peserta didik. Secara garis besar dapat dikatakan bahwa materi suku banyak merupakan materi pokok yang banyak menggunakan konsep dengan implementasi yang akan terus berkembang dan bukan materi hafalan

sehingga apabila peserta didik belum menguasai konsep materi sebelumnya maka akan kesulitan dalam materi selanjutnya. Rendahnya hasil belajar ini terlihat dari nilai rata-rata ulangan peserta didik pada materi pokok Suku Banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang sudah ditetapkan Madrasah sebesar 67. Berdasarkan wawancara dengan ibu Puji Lestari S. Pd, hal semacam ini terjadi disebabkan karena peserta didik selalu menggantung dan menunggu guru untuk menyelesaikan soal-soal suku banyak, sehingga ketika mendapatkan soal- soal suku banyak mereka akan merasa kesulitan. Mereka juga jarang berlatih mengerjakan soal dan mengulang kembali tentang materi apa yang telah disampaikan oleh guru, sehingga apa yang telah disampaikan oleh guru tidak bisa terekam dalam memori ingatan mereka dalam jangka panjang. Selain itu, peserta didik kurang terampil dalam memecahkan masalah (soal) yang bervariasi serta kurangnya kerjasama antara peserta didik dalam pembelajaran dan pemecahan soal yang berkaitan dengan materi suku banyak serta hasil pekerjaan peserta didik kurang dihargai oleh guru sehingga menimbulkan berkurangnya minat peserta didik dalam mempelajari matematika khususnya pada materi suku banyak.

Agar hasil belajar peserta didik dapat meningkat sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka perlu memilih strategi pembelajaran yang lebih bervariasi dan tepat dengan mengikutsertakan peran aktif peserta didik, dan memaksa atau mendorong peserta didik untuk meninggalkan budaya-budaya negatif tersebut.

Strategi pembelajaran yang menarik, menantang, efektif, dan efisien dengan suasana akrab dan menyenangkan akan membangkitkan minat dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik terhadap mata pelajaran matematika. Salah satu strategi pembelajaran yang memenuhi kriteria di atas adalah metode pembelajaran *trade a-problem* . Metode pembelajaran *trade a-problem* adalah suatu metode pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk aktif merumuskan soal sendiri, dan jawaban dari soal itu dibuat oleh peserta didik sendiri. Dengan menggunakan metode pembelajaran ini diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik dalam mempelajari suku banyak dan menyelesaikan soal-soalnya, sehingga peserta didik dapat memperoleh manfaat yang maksimal baik dari proses pemahaman konsep materi maupun hasil belajarnya. Agar peserta didik lebih

termotivasi selama proses pembelajaran, alternatif yang tepat untuk mengatasinya adalah pemberian *reward* kepada peserta didik. Adanya pemberian *reward* kepada peserta didik akan membuat proses belajar lebih menarik, membuat suasana lebih akrab dan lebih bermakna. *Reward* dari guru itu sendiri merupakan motivasi ekstrinsik sehingga menimbulkan kepercayaan diri pada peserta didik.

Teori yang mendukung penelitian ini adalah teori belajar Disiplin Mental Theistik. Menurut teori belajar Disiplin Mental Theistik, individu atau anak memiliki sejumlah daya mental seperti pikiran, ingatan, perhatian, kemampuan, keputusan, observasi, tanggapan dan sebagainya. Masing-masing daya ini dapat ditingkatkan kemampuannya melalui latihan-latihan.<sup>1</sup> Teori tersebut menekankan pentingnya prinsip pengulangan untuk membentuk respon yang benar dan membentuk kebiasaan. prinsip pengulangan masih relevan sebagai dasar pembelajaran. Dalam belajar masih tetap diperlukan latihan/pengulangan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti efektivitas pembelajaran matematika dengan pemberian *reward* melalui metode pembelajaran *trade a-problem* terhadap hasil belajar matematika pada materi pokok suku banyak peserta didik kelas XI IPA MA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2010/2011.

## **B. Pembatasan Masalah**

Untuk menghindari kesalahpahaman penafsiran dari judul di atas, maka penulis menjelaskan istilah-istilah pokok yang terkandung dalam skripsi sebagai berikut:

### **1. Efektivitas**

Efektivitas berasal dari kata “efektif” yang artinya ada efeknya, ada pengaruhnya.<sup>2</sup> Efektivitas diartikan adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai.<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Made Pidarta, *Landasan Kependidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, t.t.), hlm. 198.

<sup>2</sup>Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hlm. 284.

<sup>3</sup>E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 82.

Efektifitas dalam penelitian ini adalah keberhasilan usaha atau tindakan dalam pembelajaran yang telah dilakukan guru dengan pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem*.

## 2. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran merupakan upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan peserta, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi yang optimal antara guru dengan peserta serta antara peserta didik dengan peserta didik.<sup>4</sup>

Pembelajaran matematika adalah proses atau kegiatan guru mata pelajaran matematika dengan mengajarkan matematika kepada peserta didik yang di dalamnya terkandung upaya untuk meningkatkan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan potensi, minat, bakat dan kebutuhan peserta didik tentang matematika yang amat beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik serta antara peserta didik dengan peserta didik.

## 3. *Reward*

*Reward* berarti hadiah, ganjaran, imbalan, penghargaan. Peserta didik harus diberikan ganjaran (*reward*) berupa pujian, angka yang baik, rasa keberhasilan atas hasil belajarnya, sehingga ia lebih tertarik oleh pelajaran. Keberhasilan dalam interaksi dengan lingkungan belajar, penguasaan tujuan program pendidikan memberikan rasa kepuasan dan karena itu merupakan sumber motivasi yang terus-menerus bagi peserta didik, sehingga ia sanggup belajar sendiri sepanjang hidupnya, yang dapat dianggap sebagai salah satu hasil pendidikan yang paling penting.<sup>5</sup>

## 4. Metode *trade a-problem*

Metode *trade a-problem* adalah metode pembelajaran kooperatif yang berisi suatu struktur yang digunakan untuk mereview atau melatih konsep-konsep.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup>Amin Suyitno, *CTL dan Model Pembelajaran Inovatif serta Penerapannya pada SD/SMP CI-BI*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang , 25 Februari 2010), hlm. 2.

<sup>5</sup> Prof. Dr. S. Nasution, M.A., *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar & Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2000), hlm. 182

<sup>6</sup> Siti Maesuri, *Pembelajaran Kooperatif dalam Kelas Matematika*, (Surabaya: Universitas Surabaya, 2002), hlm. 39

Ada tiga tahap yang perlu diikuti dalam melaksanakan metode pembelajaran *trade a-problem* dalam diskusi kelompok yaitu sebagai berikut:

a. Tahap I: peserta didik membuat suatu masalah

Peserta didik bekerja secara individual dalam satu kelompok yang telah dibentuk oleh guru untuk membuat suatu masalah atau soal sesuai dengan petunjuk yang diberikan oleh guru untuk dipecahkan. Peserta didik menulis penyelesaian masalah tersebut pada selembar kertas yang terpisah.

b. Tahap II: peserta didik menukar masalah

Ketika peserta didik selesai membuat masalah atau soal, mereka menyerahkan soal ke peserta didik kelompok yang lain, dan menyembunyikan jawaban masalah atau soal tersebut. Kemudian setiap peserta didik menyelesaikan masalah atau soal yang diterima.

c. Tahap III: peserta didik membandingkan jawaban

Apabila peserta didik telah menyelesaikan masalah atau soal yang mereka terima, mereka membandingkan jawabannya dengan kunci jawaban yang telah dibuat oleh pembuat soal.

## 5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajar.<sup>7</sup>

## 6. Suku Banyak

Suku banyak merupakan salah satu materi yang diajarkan kepada peserta didik di MA Negeri 01 Semarang kelas XI IPA semester genap.

Dalam penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada algoritma pembagian suku banyak untuk menentukan hasil bagi dan sisa pembagian. Jadi penelitian dengan judul “ Efektivitas pembelajaran matematika dengan pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem* terhadap hasil belajar Matematika pada materi pokok suku banyak peserta didik kelas XI IPA MA Negeri 01 Semarang Tahun Pelajaran 2010/2011”, berarti dalam penelitian akan diterapkan pembelajaran matematika dengan pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem* agar hasil

---

<sup>7</sup>Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1999), Cet. 6, hlm. 22.

belajar peserta didik dapat meningkat pada materi pokok suku banyak dengan cara mengubah metode pengajarannya.

### **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem* efektif terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok suku banyak kelas XI IPA MA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2010/2011?

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian kuantitatif ini adalah untuk mengetahui efektivitas pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem* terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi pokok suku banyak kelas XI IPA MA Negeri 01 Semarang tahun pelajaran 2010/2011.

Manfaat dari penelitian kuantitatif ini adalah

1. Manfaat Bagi Peserta Didik
  - a. Dengan menerapkan metode pembelajaran *trade a-problem* pada mata pelajaran matematika khususnya dalam materi pokok suku banyak, dapat mengatasi kesulitan dan memotivasi dalam belajar matematika serta menjadikan pembelajaran matematika lebih bermakna dan menyenangkan.
  - b. Hasil belajar peserta didik kelas XI IPA MA Negeri 01 Semarang dalam mata pelajaran matematika khususnya pada materi suku banyak dapat meningkat.
2. Manfaat Bagi Guru
  - a. Sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dan bervariasi.
  - b. Dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran.
3. Manfaat Bagi Peneliti
  - a. Mengetahui efektivitas pemberian *reward* melalui metode *trade a-problem* terhadap hasil belajar matematika peserta didik pada materi suku banyak.
  - b. Dapat mengembangkan dan menyebarluaskan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam kegiatan pembelajaran matematika.

#### 4. Manfaat Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang bermanfaat bagi sekolah sehingga dapat dijadikan sebagai bahan kajian bersama agar dapat meningkatkan kualitas mutu pembelajaran di sekolah.