

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses belajar mengajar merupakan rangkaian kegiatan interaksi antara peserta didik dengan guru, dimana peserta didik bertindak sebagai subyek pokok dalam pembelajaran. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.¹ Karena interaksi dalam proses belajar mengajar memiliki makna yang luas, tidak hanya sekedar hubungan antara guru dan peserta didik, tetapi berupa interaksi edukatif yang mempunyai tujuan tertentu. Interaksi dalam proses belajar mengajar dikatakan efektif apabila terjadi transfer belajar yaitu materi pelajaran yang disajikan guru dapat diserap ke dalam struktur kognitif peserta didik. Artinya peserta didik memahami materi tidak hanya terbatas pada tahap ingatan saja, tetapi bahan pelajaran yang disajikan dapat diserap secara bermakna (*meaning learning*), serta dapat dikonstruksikan kembali menjadi pengetahuan baru dalam pikirannya.

Agar terjadi pembelajaran yang efektif maka guru harus meningkatkan peran aktif peserta didik serta mutu (kualitas) peserta didik. Berlakunya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) sekarang ini, memberikan otonomi luas pada satuan pendidikan, dan pelibatan masyarakat dalam mengefektifkan proses belajar mengajar di sekolah.² Otonomi tersebut diberikan kepada masing-masing satuan pendidikan untuk mengembangkan pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan potensi yang dimiliki satuan pendidikan tersebut. Hal ini memudahkan para guru untuk menggunakan strategi ataupun model pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan materi yang diajarkan. Agar materi dapat dipahami peserta didik secara bermakna.

¹Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), Cet. 9, hlm. 4.

² E. Mulyasa, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), Cet 3, hlm. 21.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan ditingkat dasar dan menengah. Hal ini dikarenakan matematika mempunyai peran yang central dalam bidang ilmu sehingga matematika dijuluki sebagai “raja dan pelayan ilmu”.³ Disebut sebagai raja karena perkembangan ilmu matematika tidak berdasarkan ilmu-ilmu lain. Sedangkan kedudukannya sebagai pelayan bagi ilmu lain dikarenakan matematika merupakan ilmu dasar (*basic science*) yang mendasari ilmu-ilmu lain. Mengingat pentingnya peranan matematika di dalam disiplin ilmu maka peserta didik tingkat dasar dan menengah diharapkan dapat menguasai matematika sehingga dapat diaplikasikan dalam ilmu-ilmu lain.

Karakteristik matematika yang abstrak menimbulkan mitos negatif yang berkembang di masyarakat bahwa matematika merupakan mata pelajaran pelajaran yang sulit. Sehingga hal itu mempengaruhi potensi peserta didik dalam memahami matematika. Hambatan lain juga berasal dari dalam individu guru maupun peserta didik sehingga hal tersebut berpengaruh terhadap efektif tidaknya proses belajar mengajar di sekolah.

Selain itu masalah yang tidak kalah penting yang terjadi dalam pembelajaran matematika di sekolah adalah kurangnya interaksi yang terjadi antara peserta didik dengan guru ataupun dengan sesama peserta didik. Umumnya proses belajar mengajar di sekolah sekarang ini masih didominasi oleh peran guru, sehingga peserta didik terlihat pasif. Memang kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses belajar mengajar matematika yang berlangsung sebenarnya telah melibatkan peserta didik, misalnya saat guru menerangkan peserta didik mendengarkan kemudian mencatat pelajaran yang diberikan akan tetapi peserta didik jarang terlibat dalam hal mengajukan pertanyaan, mengutarakan pendapat, ataupun dalam berdiskusi untuk memecahkan masalah. Hal inilah yang menjadi pemandangan pembelajaran matematika di M.Ts. Nurussalam Tersono.

Berdasarkan data nilai yang diperoleh peneliti, nilai mata pelajaran matematika di M.Ts. Nurussalam Tersono khususnya kelas VII masih rendah.

³Abdul Azis dan Abdusyaykir, *Analisis Matematis Terhadap Filsafat Al-Qur'an*, (Malang: UIN Malang Press, 2006), hlm. 148.

Salah satunya pada materi pokok garis dan sudut. Padahal materi pokok garis dan sudut merupakan materi yang penting bagi peserta didik, karena materi ini banyak diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan disiplin ilmu lain seperti dalam fisika. Pada praktiknya banyak sekali peserta didik mengaku kesulitan dengan materi itu, terutama dalam membedakan jenis-jenis sudut yang terjadi jika dua garis dipotong oleh garis ketiga. Mereka masih belum bisa membedakan jenis-jenis sudut yang terjadi. Hal ini dikarenakan minimnya pemahaman konsep peserta didik terhadap materi garis dan sudut. Selain itu kurangnya interaksi dalam proses pembelajaran matematika di M.Ts. ini juga menjadi masalah yang penting. Sehingga diperlukan suatu model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut, agar tujuan pembelajaran matematika tercapai secara maksimal.

Kegiatan pembelajaran bukanlah hanya memindahkan pengetahuan dari guru kepada peserta didik tetapi juga menciptakan situasi yang dapat membawa peserta didik belajar aktif untuk mencapai perubahan tingkah laku. Model pembelajaran interaktif merupakan salah satu model pembelajaran konstruktivisme dimana peserta didik dituntut untuk memahami konsep dengan cara mengkonstruksi dari benak mereka sendiri. Sehingga dengan model interaktif ini peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang ada dirinya untuk memahami suatu konsep yang dipelajari.

Selain itu dengan memberi pertanyaan pengarah (*prompting question*) dalam pembelajaran matematika, khususnya materi pokok garis dan sudut guru dapat memberi arahan kepada peserta didik apa yang harus difahami dan diperoleh peserta didik dalam pembelajaran yang dilakukan. Dengan dihadapkan pada pertanyaan yang terarah peserta didik akan menjadi tertantang untuk merespon. Respon yang diberikan peserta didik dapat diperoleh dengan cara mengkonstruksi atau mengasimilasi konsep-konsep yang ditemuinya. Sehingga dengan adanya pertanyaan pengarah yang diberikan oleh guru dalam matri pokok garis dan sudut akan terjadi interaksi baik antara guru dengan peserta didik ataupun dengan sesama peserta didik. Selain itu pemberian pertanyaan pengarah juga dapat mengembangkan proses berfikir dan keterampilan proses, penggunaan

memori, penemuan sendiri, dan belajar bermakna sehingga dapat berakibat pada baiknya pemahaman konsep dan retensi peserta didik.

Dari paparan diatas peneliti ingin mengetahui keefektifan penerapan model pembelajaran interaktif dengan pertanyaan pengarah (*prompting question*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik M.Ts. Nurussalam Tersono pada materi pokok garis dan sudut.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik masih merasa kesulitan dalam memahami materi garis dan sudut.
2. Masih kurangnya interaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika.
3. Belum adanya variasi dalam proses pembelajaran matematika.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini peneliti akan membatasi permasalahan pada.

1. Mengetahui keefektifan model pembelajaran interaktif dengan pertanyaan pengarah (*prompting question*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik M.Ts. Nurussalam Tersono.
2. Materi pokok yang dipelajari dalam penelitian adalah garis dan sudut yang dispesifikan pada kompetensi dasar: Memahami sifat-sifat sudut yang terbentuk jika garis berpotongan atau dua garis sejajar berpotongan dengan garis lain.
3. Hasil belajar yang dievaluasi hanya pada aspek kognitif.

D. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam memahami judul di atas dan demi menghindari dari bermacam-macam penafsiran, maka penulis memberikan penjelasan tentang pengertian beberapa kata yang tercantum dalam judul sehingga diketahui arti dan makna dalam pembelajaran yang diadakan.

1. Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang artinya ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya, kesannya).⁴ Selain itu efektivitas juga diartikan adanya kesesuaian antara yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang akan dicapai.⁵

2. Model Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif didasarkan pada dua premis mayor yaitu:

- a. Pemahaman berkembang sebagai suatu proses informasi dan mengkonstruksi ide-ide secara mental.
- b. Pemecahan masalah sangat penting untuk menstimulasi pikiran.⁶

Model pembelajaran interaktif merupakan salah satu model pembelajaran dengan pendekatan pembelajaran konstruktivisme dimana siswa menemukan konsep dengan cara mengkonstruksi dari benak mereka sendiri. Pada model ini guru berperan sebagai fasilitator bagi siswa dalam menemukan konsep yang dimaksud. Model pembelajaran interaktif sering dikenal dengan nama pendekatan pertanyaan anak.

3. Pertanyaan Pengarah (*Prompting Question*)

Pertanyaan pengarah merupakan pertanyaan yang diberikan oleh guru dengan tujuan mengarahkan siswa pada penemuan konsep. Moh. Uzer Usman

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Cet. 3, hlm. 284.

⁵ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), Cet. 11, hlm. 82.

⁶ Moh. Asikin, *DASPROS Pembelajaran Matematika I*, (Semarang: FMIPA Unnes, 2004), hlm. 27.

mengemukakan bahwa *prompting question* diajukan pada siswa apabila guru menghendaki siswanya untuk memperhatikan dengan seksama bagian tertentu atau inti pelajaran yang dianggap penting.⁷

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah peserta didik menerima pengalaman belajar. Hasil belajar matematika merupakan hasil kegiatan dari belajar matematika dalam bentuk pengetahuan sebagai akibat dari perlakuan atau pembelajaran yang dilakukan peserta didik.⁸

5. Garis dan Sudut

Garis dan sudut merupakan salah satu materi pokok dalam mata pelajaran matematika yang diajarkan pada kelas VII semester II. Pada penelitian ini akan dikhususkan pada kompetensi dasar (KD) memahami sifat-sifat sudut yang terbentuk jika dua garis berpotongan atau dua garis sejajar berpotongan dengan garis lain.

Jadi penelitian yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran Interaktif dengan Pertanyaan Pengarah (*Prompting Question*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VII M.Ts. Nurussalam Tersono dalam Materi Pokok Garis dan Sudut” berarti dalam penelitian ini akan diterapkan model pembelajaran interaktif dengan pertanyaan pengarah (*prompting question*) agar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas VII M.Ts. Nurussalam Tersono pada materi pokok garis dan sudut.

E. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas maka peneliti ingin mengetahui Apakah Model Pembelajaran Interaktif dengan Pertanyaan Pengarah (*Prompting Question*) lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik M.Ts. Nurusslam Tersono pada materi pokok garis dan sudut?

⁷ Moh. Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, hlm. 75.

⁸ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, (Jakarta: Bumi Akasara, 2008), hlm. 139.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi peserta didik

Membantu peserta didik dalam mengembangkan pikiran serta mengkonstruksi konsep-konsep yang akan dipelajari melalui pertanyaan pengarah dalam pembelajaran interaktif.

2. Bagi guru

Memberi informasi tentang salah satu alternatif model pembelajaran yang bisa diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Bagi sekolah

Memperkaya wawasan tentang berbagai model pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Menambah pengalaman tentang berbagai masalah yang dapat timbul dalam proses pembelajaran dan cara menyelesaikan sebagai bekal menuju lapangan pekerjaan.