

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Prestasi belajar siswa tidak lepas dari bagaimana siswa mengalami proses belajar yang pada dasarnya merupakan proses perubahan tingkah laku untuk mencapai tujuan tertentu. Belajar adalah proses yang aktif dimana siswa membangun sendiri pengetahuannya, siswa mencari arti sendiri dari yang mereka pelajari, dalam proses itu siswa menyesuaikan konsep, dan ide - ide baru yang mereka pelajari dengan kerangka berpikir yang telah mereka dapatkan sebelumnya. Siswa sendirilah yang bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya, mereka sendiri yang membuat penalaran apa yang dipelajarinya dengan cara mencari makna belajar, membandingkan dengan apa yang telah mereka ketahui dengan yang mereka perlukan dalam pengalaman yang baru. Sangat jelas bahwa tanpa keaktifan kognitif, psikomotor, dan afektif yang sungguh – sungguh, siswa akan kurang berhasil dalam proses belajar mereka. Belajar akan lebih bermakna jika siswa “mengalami” apa yang dipelajarinya, bukan “mengetahuinya”. Keberhasilan proses pembelajaran selain dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran yang tepat, dapat juga dipengaruhi oleh kemampuan awal matematika siswa. Keterlibatan siswa secara aktif dalam kegiatan

pembelajaran diharapkan dapat membangkit rasa ingin tahu pada diri siswa akan sesuatu hal tertentu (matematika).

Dalam proses pembelajaran, keberhasilan siswa dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Salah satu faktor eksternal yang sangat penting adalah guru, dimana guru harus berusaha untuk tercapainya tujuan pembelajaran matematika di kelas. Salah satu hal yang dapat menentukan keberhasilan seorang guru adalah penggunaan metode pembelajaran yang sesuai dengan materi yang sedang dipelajari agar siswa mampu menangkap pelajaran dengan mudah, menguasai konsep serta aktif dalam kegiatan mengajar.

Berdasarkan pengamatan dalam melaksanakan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) di SMAN 7 KOTA KUPANG, terlihat bahwa proses pembelajaran matematika masih cenderung berpusat pada keaktifan guru, sebagian besar siswa tampak hanya mengikuti setiap penjelasan dari guru dan siswa sangat jarang untuk mau bertanya, mencoba dan mencari tahu sendiri. Ketika siswa dihadapkan pada masalah-masalah kontekstual yang berkaitan dengan matematika siswa banyak mengalami kesulitan dalam proses penyelesaian masalah karena dibutuhkan kemampuan penyelesaian masalah yang baik.

Untuk mengatasi hal ini, penulis tertarik untuk menggunakan salah satu metode pembelajaran yang tepat, agar siswa dapat mengkonstruksikan pengertian sendiri terhadap suatu konsep sekaligus berinteraksi sosial secara aktif dalam belajar matematika yaitu pembelajaran interaktif *setting*

kooperatif (PISK). Didalam metode ini kelas disusun atas kelompok – kelompok kecil yang terdiri atas empat atau lima siswa dengan kemampuan berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah. Siswa diharapkan dapat bekerja sama dalam kelompok tersebut dan bertanggung jawab atas ketuntasan tugas – tugas kelompok yang diberikan oleh guru.

Dalam metode pembelajaran interaktif *setting* kooperatif (PISK) juga diharapkan siswa harus punya pengalaman dengan membuat hipotesis, memecahkan persoalan, mencari jawaban, menggambarkan, berdialog, mengadakan refleksi, pemecahan konflik pengertian, dan selalu memperbarui tingkat pemikiran yang kurang lengkap dan guru diharapkan dapat menghargai pendapat siswa, dapat membantu siswa memecahkan masalah, dapat membimbing siswa untuk dapat menemukan sendiri suatu fakta, dan konsep yang dipelajari serta dapat mempersiapkan siswa dengan lingkungan, yang memungkinkan siswa dapat memperoleh pengalaman – pengalaman belajar yang luas agar siswa berani bertanya, mengemukakan pendapat, dan dapat menerima pendapat dari temannya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Pembelajaran Interaktif *Setting* Kooperatif Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa SMA”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran interaktif *setting* kooperatif pada pokok bahasan limit fungsi aljabar kelas XI IPA SMA Negeri 7 Kota Kupang Tahun Ajaran 2016 / 2017?
2. Bagaimanakah prestasi belajar matematika dengan pembelajaran interaktif *setting* kooperatif pada pokok bahasan limit fungsi aljabar kelas XI IPA SMA Negeri 7 Kota Kupang Tahun Ajaran 2016 / 2017?
3. Apakah ada pengaruh pembelajaran interaktif *setting* kooperatif terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan limit fungsi aljabar kelas XI IPA SMA Negeri 7 Kota Kupang Tahun Ajaran 2016 / 2017?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran interaktif *setting* kooperatif pada pokok bahasan limit fungsi aljabar kelas XI IPA SMA Negeri 7 Kota Kupang Tahun Ajaran 2016 / 2017.
2. Mendeskripsikan prestasi belajar matematika dengan pembelajaran interaktif *setting* kooperatif pada Pokok Bahasan Limit Fungsi Aljabar Kelas XI IPA SMA Negeri 7 Kota Kupang Tahun Ajaran 2016 / 2017.

3. Mengetahui apakah ada atau tidak ada pengaruh pembelajaran interaktif *setting* kooperatif terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan limit fungsi aljabar kelas XI IPA SMA Negeri 7 Kota Kupang Tahun Ajaran 2016 / 2017.

D. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah dalam penelitian ini, maka berikut ini dijelaskan beberapa istilah yang digunakan:

1. Pengaruh adalah daya yang ada atau timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang (Depdikbud, 2005 : 849).
2. Pembelajaran interaktif merupakan metode pembelajaran yang menekankan pada adanya interaksi baik itu antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru, siswa dengan bahan ajar siswa ataupun siswa dengan bahan ajar guru sehingga membangun pengetahuan serta cara berpikir siswa untuk dapat menemukan suatu konsep atau gagasan dalam memecahkan masalah (kesimpulan umum : (Rohman & Amri, 2013: 63), (Majid, 2013: 84) dan (Ratumanan, 2000 : 3)).
3. Prestasi belajar matematika adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran matematika dalam waktu tertentu baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan, dan kemudian akan diukur, dinilai yang kemudian

diwujudkan dalam angka atau pernyataan (kesimpulan umum : pengertian belajar (Slameto, 2003 : 2), pengertian prestasi (Djamarah, 1994:19), pengertian prestasi belajar (Nurkencana, 2005 : 62), dan pengertian prestasi belajar (Tritonegoro, 1998:43)).

E. Asumsi dan Keterbatasan

1. Asumsi

Dalam penelitian ini ditetapkan asumsi atau anggapan dasar sebagai berikut:

- a. Proses pembelajaran di SMA Negeri 7 Kota Kupang berjalan dengan baik, sehingga data yang diperoleh mencerminkan prestasi belajar sebenarnya dari siswa.
- b. Siswa mengerjakan soal tes dengan sungguh – sungguh dibawah pengawasan guru bidang studi dan peneliti.

2. Keterbatasan

Agar penelitian ini lebih terarah maka penulis akan membatasi masalah tersebut sebagai berikut:

- a. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode Pembelajaran Interaktif *Setting* Kooperatif (PISK).
- b. Prestasi belajar dibatasi pada sub pokok bahasan Limit Fungsi Aljabar.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi guru, dapat memperoleh tambahan referensi baru berupa metode pembelajaran interaktif *setting* kooperatif dalam melakukan pembelajaran di kelas sehingga guru dapat membuat suasana belajar tidak membosankan dan bervariasi.
2. Bagi peserta didik, dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif *setting* kooperatif dapat menumbuhkembangkan prestasi belajar dalam pembelajaran matematika.
3. Bagi sekolah, dapat dijadikan masukan dalam proses pengembangan pembelajaran matematika.
4. Bagi peneliti, yaitu:
 - a. Memperoleh pengalaman langsung dalam memilih metode pembelajaran yang tepat salah satunya metode pembelajaran interaktif *setting* kooperatif.
 - b. Memperoleh bekal tambahan sebagai calon guru matematika sehingga dapat bermanfaat kelak ketika terjun ke lapangan.