

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi seperti sekarang ini, pendidikan sangat dibutuhkan. Sebab, pendidikan merupakan suatu sarana yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih baik dari aspek kemampuan, kepribadian maupun kewajiban sebagai warga negara. Pendidikan berintikan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dalam upaya membantu menguasai tujuan-tujuan pendidikan. Interaksi pendidikan dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Dalam Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia dalam rangka upaya mewujudkan tujuan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia seutuhnya, yaitu beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pengerti luhur memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab.

Mengingat peran pendidikan tersebut maka sudah seharusnya aspek ini menjadi perhatian dalam rangka meningkatkan sumber daya masyarakat Indonesia yang berkualitas. Matematika sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah dinilai cukup memegang peranan penting dalam membentuk siswa menjadi berkualitas. Sebab matematika selain sebagai pintu masuk menguasai sains dan teknologi, dengan belajar matematika kita dapat mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis, kritis, dan kreatif, yang sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari. Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang sulit. Meskipun demikian, semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, seperti halnya bahasa, membaca dan menulis.

Secara umum siswa sering mengalami kesulitan dalam kegiatan pembelajaran matematika, diantaranya adalah kesulitan dalam menghitung cepat, kemampuan logika, ketrampilan menulis atau menggambar dan rasa malas belajar matematika. Ini disebabkan siswa memandang pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit. Namun begitu mata pelajaran ini menduduki peran penting dalam pendidikan karena dilihat dari waktu yang digunakan dalam pelajaran matematika di sekolah, lebih banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Serta pelaksanaan pendidikan diberikan pada semua jenjang pendidikan yang dimulai dari SD sampai Perguruan Tinggi.

Seperti yang diungkapkan Cornelius dalam Abdurrahman (2009 : 253) bahwa alasan perlunya belajar matematika adalah sebagai berikut :

Lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berfikir yang jelas dan logis, (2) sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari, (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas dan, (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.

Berdasarkan kutipan di atas disimpulkan bahwa melalui pembelajaran matematika diharapkan peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir, bernalar, mengkomunikasikan gagasannya serta dapat mengembangkan aktivitas kreatif dalam memecahkan masalah. Ini menunjukkan bahwa matematika memiliki manfaat dalam mengembangkan kemampuan siswa sehingga perlu untuk dipelajari.

Kualitas pendidikan matematika Indonesia belum mencapai hasil yang diharapkan. Maka tidak mengherankan bila prestasi belajar matematika perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak. Kenyataan yang ada menunjukkan hasil belajar siswa pada bidang studi matematika kurang menggembirakan. Hal ini sejalan dengan riset yang dilakukan oleh Program for International Student Assessment (<http://kampus.okezone.com/2013/01/08/>) : “Pada pemeringkatan Programme for International Student Assessment (PISA) terakhir, kemampuan literasi matematika siswa Indonesia sangat rendah. Indonesia menempati peringkat ke-61 dari 65 negara peserta pemeringkatan”.

Senada dengan keterangan di atas, Mohammad Nuh (<http://sains.kompas.com/2012/06/02/>) mengemukakan bahwa: “Siswa yang mengikuti ujian nasional 2012 tingkat SMP dan sederajat yang tidak lulus terbanyak dalam mata pelajaran Matematika, kemudian diikuti Bahasa Inggris, IPA, dan Bahasa Indonesia, ungkap Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Mohammad Nuh”.

Dari kenyataan tersebut secara jelas menyatakan bahwa kualitas pendidikan matematika masih rendah dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Untuk mengatasi rendahnya nilai matematika tersebut, para pendidik berusaha mengadakan perbaikan dan peningkatan disegala segi yang menyangkut pendidikan matematika.

Ketika menghadapi situasi belajar, kebanyakan siswa mulai memprogram diri untuk mengalami stress dan kegagalan dengan berulang-ulang menyusun persepsi negatif yang salah di benaknya, seperti; “belajar matematika sulit dan membosankan”, “saya tidak dapat mempelajari matematika”, “saya bukan pelajar yang pintar”, dan lainnya. Pernyataan tersebut menjadi semacam hipnotis diri, pemrograman pikiran untuk menutup pusat-pusat belajarnya di saat sangat dibutuhkan. Tidak mengherankan jika kemudian hasilnya sering sesuai dengan harapan tersebut.

Anggapan ini tidak boleh terus berlanjut karena akan mengakibatkan siswa menjadi malas untuk mempelajari matematika dan hasil belajar siswa akan menjadi rendah. Suatu anggapan terhadap matematika akan mempengaruhi sikap terhadap matematika.

Dalam proses pembelajaran matematika seharusnya guru matematika mengerti bagaimana memberikan stimulus kepada siswa sehingga siswa mencintai belajar matematika dan lebih memahami materi yang telah diberikan oleh guru. Sehingga guru mampu mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan muncul kelompok siswa yang menunjukkan gejala kegagalan dengan berusaha mengetahui dan mengatasi faktor yang menghambat proses belajar siswa.

Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila timbul perubahan tingkah laku pembelajaran yang positif pada siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran

yang telah direncanakan. Keberhasilan itu dapat dilihat dari tingkat pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi pemahaman, penguasaan materi, keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun dalam kenyataannya, prestasi belajar yang dicapai siswa masih rendah.

Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan pelajaran matematika. Siswa diharapkan benar-benar aktif dalam belajar matematika sehingga akan berdampak pada ingatan siswa tentang materi pelajaran. Suatu konsep akan lebih mudah untuk dipahami dan diingat apabila disajikan melalui langkah-langkah dan prosedur yang tepat, jelas, menarik, efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan bapak Agus Sutiono, B. A (salah satu guru bidang studi matematika di SMP Harapan Mekar) dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika cenderung kurang diminati oleh siswa dan hasil belajar siswa sangat rendah, dikarenakan siswa merasa kesulitan dalam teknik dasar matematika salah satunya dalam perhitungan sehingga siswa beranggapan bahwa matematika sulit.

Sejalan dengan itu, peneliti memberikan angket pada siswa yang berjumlah 40 orang siswa pada saat observasi. Untuk kegiatan belajar mengajar di kelas selama ini, ada 28 orang siswa menyatakan selama ini pembelajaran dilakukan dengan mencatat dan mengerjakan soal. Ada 14 orang siswa menginginkan pelajaran matematika dilakukan harus banyak mengerjakan soal dan 12 orang siswa ingin belajar sambil bermain. Ada 12 orang siswa menyatakan bahwa pelajaran matematika dapat lebih dipahami dengan cara mendengarkan, 16 orang siswa menyatakan bahwa pelajaran matematika dapat lebih dipahami dengan cara melihat, dan 8 orang siswa dapat lebih dipahami dengan cara kinestik. Hasil angket ini berfungsi sebagai petunjuk peneliti dalam melaksanakan penelitian dan menjadikan siswa sebagai subjek penelitian.

Di sekolah tersebut, peneliti juga melakukan observasi mengenai hasil belajar siswa dengan memberikan tes sebagai landasan peneliti untuk penelitian selanjutnya. Peneliti memberikan waktu 30 menit kepada siswa untuk

mengerjakan 5 soal berbentuk uraian. Adapun soal yang diberikan adalah sebagai berikut: (1) Tentukan koefisien, variabel, dan konstanta pada bentuk aljabar berikut $2x + 5y - 12$; (2) Tentukan hasil bentuk aljabar berikut $(3a + 4b - 8) + (9a + 2b - 10)$; (3) Sederhanakan bentuk berikut $5(3x^2 + 6x - 7) - 8x^2 + 6y$ adalah ... (4) Tentukan hasil pembagian dari: $12x^3y : 4xy$; dan (5) Sebuah bingkai foto yang berbentuk persegi panjang memiliki panjang adalah $(3x + 1)$ cm dan lebarnya $(x - 2)$ cm. Tentukan luas dari bingkai foto tersebut dalam bentuk aljabar!

Hasil observasi diperoleh bahwa sebagian besar siswa masih belum paham mengenai konsep penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian bentuk aljabar. Siswa juga kurang paham mengenai bilangan konstanta, variabel dan koefisien. Berikut adalah hasil pekerjaan beberapa siswa yang diambil berdasarkan kesalahan yang paling umum terjadi pada siswa.

Tabel 1.1 Analisis Kesalahan Hasil Pekerjaan Siswa Pada Materi Aljabar

Soal	Hasil Pekerjaan Siswa	Analisis Kesalahan
1		Tidak memahami koefisien, variabel, dan konstanta pada bentuk aljabar
2		Tidak memahami konsep pengurangan/penjumlahan, hanya boleh dilakukan oleh suku sejenis
3		Tidak memahami konsep perkalian distributif dan konsep pengurangan/penjumlahan pada aljabar
4		Tidak memahami konsep perpangkatan pada aljabar
5		Tidak memahami konsep perkalian suku dua dengan suku dua

Untuk mengatasi permasalahan itu, peneliti berupaya melakukan suatu cara perbaikan mengajar dengan melakukan pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi aktif sekaligus meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan adalah strategi *Genius Learning*.

Berdasarkan hasil angket siswa tersebut, guru masih mengajar dengan menggunakan metode yang tidak bervariasi, sehingga siswa mudah bosan dan tidak bersemangat dalam belajar. Pembelajaran yang digunakan selama ini masih berpusat pada guru. Peran guru bukan hanya sekedar menyampaikan materi yang baik dan benar tetapi harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dapat memotivasi potensi otak siswa, dan mengakomodasikan gaya belajar siswa dengan melibatkan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memiliki pendekatan atau strategi pembelajaran yang tepat agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan hasil belajar siswa meningkat. Serta berusaha menyusun dan menerapkan strategi pembelajaran yang bervariasi agar siswa lebih tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika.

Dengan menggunakan *Genius Learning*, juga membantu anak didik untuk dapat mengerti kekuatan dan kelebihan mereka masing-masing. *Genius Learning* juga suatu sistem yang terancang dengan satu jalinan yang sangat efisien yang meliputi diri anak didik, guru, proses dan lingkungan pembelajaran. Proses pembelajaran terbaik yang dapat diberikan kepada siswa adalah suatu proses pembelajaran yang diawali dengan menggali dan mengerti kebutuhan anak didik. Sehingga makna dari proses pembelajaran itu dapat tercapai dengan baik, dan dengan demikian dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Dengan demikian usaha yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan merancang proses pembelajaran yang asyik, menyenangkan, nyaman, dan tepat dengan lingkungan pembelajaran. Memperhatikan permasalahan yang dikemukakan tersebut merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh guru maupun peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti ingin menerapkan suatu pembelajaran yang dapat

mengapresiasi dan mengakomodasi kesulitan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Gunawan (2012 : 2) mengemukakan bahwa "Genius Learning adalah istilah yang digunakan untuk menjelaskan suatu rangkaian pendekatan praktis dalam upaya meningkatkan hasil proses pembelajaran. Upaya peningkatan ini dicapai dengan menggunakan pengetahuan yang berasal dari disiplin ilmu seperti pengetahuan tentang cara kerja otak, cara kerja memori, konsep diri, peningkatan daya ingat, daya belajar dan gaya mengajar".

Dasar dari genius learning ini adalah metode *Accelerated Learning* atau cara belajar yang dipercepat yang dikembangkan oleh Dr.Goerge Lozanov, seorang psikiater Bulgaria adalah yang pertama kali mengembangkan metode *Accelerated Learning*. Menurut Meier (2003) *Accelerated Learning* adalah salah satu cara belajar alamiah yang diyakini mampu menghasilkan "tokoh orisinal" dalam menghadapi era kesemrawutan. Karena *Accelerated Learning* pada intinya adalah filosofi pembelajaran dan kehidupan yang mengupayakan demekanisasi dan memanusiakan kembali proses belajar, serta menjadikan pengalaman bagi seluruh tubuh, pikiran, dan pribadi.

Dalam kaitannya dengan penerapan strategi *Genius Learning* dalam kelas, maka ada lingkaran sukses pembelajaran *Genius Learning* yang harus diterapkan serta merencanakan perangkat-perangkat pembelajaran yang mendukung. Menurut Gunawan (2012 : 334) lingkaran sukses pembelajaran *genius learning* terdiri dari : Suasana kondusif, Hubungan, Gambaran besar, Tetapkan tujuan, Pemasukan informasi, Aktivasi, Demonstrasi, Ulangi (review) dan Jangkarkan.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penelitian ini mencoba menerapkannya dalam upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Dengan demikian penelitian ini dirumuskan dengan judul: **"Penerapan Genius Learning Strategy untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Faktorisasi Suku Aljabar di Kelas VIII SMP Harapan Mekar Tahun Ajaran 2013/2014"**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa masalah dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Rendahnya hasil belajar siswa terhadap pelajaran matematika kelas VIII SMP Harapan Mekar.
2. Siswa menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membosankan.
3. Rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika di kelas VIII SMP Harapan Mekar.
4. Pembelajaran yang digunakan selama ini masih berpusat pada guru dan tidak bervariasi dalam pembelajaran yang sesuai pada materi Faktorisasi Suku Aljabar di kelas VIII SMP Harapan Mekar.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dan adanya keterbatasan peneliti agar penelitian ini terarah dan dapat dilaksanakan maka masalah dibatasi pada penggunaan strategi *Genius Learning* sebagai upaya dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok Faktorisasi Suku Aljabar di kelas VIII SMP Harapan Mekar Tahun Ajaran 2013/2014.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan strategi yang diterapkan *Genius Learning* pada materi Faktorisasi Suku Aljabar di Kelas VIII SMP Harapan Mekar Tahun Ajaran 2013/2014?
2. Apakah penggunaan strategi *Genius Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada materi Faktorisasi Suku Aljabar di Kelas VIII SMP Harapan Mekar Tahun Ajaran 2013/2014?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkan strategi pembelajaran *Genius Learning* pada materi Faktorisasi Suku Aljabar di Kelas VIII SMP Harapan Mekar Tahun Ajaran 2013/2014.
2. Untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan strategi *Genius Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Faktorisasi Suku Aljabar di Kelas VIII SMP Harapan Mekar Tahun Ajaran 2013/2014.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah :

1. Bagi siswa
Sebagai usaha untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika melalui strategi *Genius Learning*.
2. Bagi calon guru / guru matematika
Sebagai bahan informasi mengenai strategi *Genius Learning*.
3. Bagi pihak sekolah
Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran dalam rangka perbaikan kualitas pembelajaran dan membantu pihak sekolah menjalin komunikasi yang positif dengan siswa.
4. Bagi peneliti
Sebagai bahan informasi sekaligus bahan pegangan bagi peneliti dalam menjalankan tugas pengajaran sebagai calon pengajar di masa yang akan datang.