

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Banyak negara mengakui bahwa persoalan pendidikan merupakan persoalan yang pelik, namun semuanya merasakan bahwa pendidikan merupakan tugas negara yang amat penting. Bangsa yang ingin maju tentu mengatakan bahwa pendidikan merupakan kunci utama kemajuan bangsanya. Oleh karena itu bidang pendidikan mendapatkan perhatian, penanganan, dan prioritas secara sungguh-sungguh baik oleh pemerintah, masyarakat pada umumnya dan para pengelola pendidikan pada khususnya. Berbagai usaha dilakukan untuk memajukan dunia pendidikan. Mulai dari melengkapi sarana dan prasarana pendidikan, peningkatan mutu kurikulum sampai peningkatan kualitas guru.

Salah satu mata pelajaran yang mendapat perhatian khusus dalam dunia pendidikan adalah matematika. Hal ini dikarenakan ilmu matematika memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika merupakan ilmu dasar pengembangan sains (*basic of science*) dan sangat berguna dalam kehidupan. Pentingnya belajar matematika tidak lepas dari perannya dalam segala dimensi kehidupan. Oleh karena itu, matematika dimasukkan dalam kurikulum sekolah.

Disekolah siswa dibekali berbagai ilmu, seperti ilmu sosial, ilmu pengetahuan, matematika dan keterampilan. Oleh karena itu matematika merupakan salah satu bidang studi dalam pendidikan yang sangat penting untuk dipelajari. Menurut Cornelius (Abdurrahman, 2012:204), lima alasan perlunya

belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir 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.

SMPN 14 Jambi merupakan salah satu sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013. K13 ini menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif selama proses pembelajaran yang berlangsung didalam kelas. Selain itu, siswa juga dituntut untuk menemukan sendiri pengetahuan selama proses pembelajaran yang dituntut oleh guru. Peran guru dalam pembelajaran hanya sebagai fasilitator sedangkan siswa berusaha sendiri untuk menemukan sesuatu yang baru dengan didampingi oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara bersama salah seorang guru matematika di SMPN 14 Jambi Sunardi, ia mengatakan bahwa dalam proses belajar mengajar matematika kebanyakan dari siswa tidak aktif dalam proses belajar mengajar, mereka hanya mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dan mencatat apa yang dicatat di papan tulis dengan kata lain tidak ada timbal balik dari siswa ke guru. Ketika diberikan pertanyaan mereka cenderung pasif. Mereka masih ragu untuk menjawab pertanyaan dan megancungkan tangan, siswa harus ditunjuk terlebih dahulu untuk menjawab pertanyaan tersebut dan tidak ada inisiatif dari siswa untuk menjawab sebelum ditunjuk.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut maka kurikulum yang diterapkan di SMPN 14 Jambi belum diterapkan secara maksimal. Sehingga aktivitas siswa didalam kelas kurang maksimal karena siswa hanya menerima apa yang diberikan

oleh guru. Siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran seperti apa yang diinginkan oleh K13.

Pada dasarnya aktivitas siswa tidak hanya sekedar mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan guru. Aktivitas siswa tersebut dapat berupa aktivitas membaca, bertanya, menjawab, berkomentar, mengerjakan, mengkomunikasikan, presentasi dan diskusi. Paul B. Dredrich (dalam Mintarti, 2016) membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut: (a) *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya misalnya membaca, memperhatikan, gambar demonstrasi, percobaan, dan pekerjaan orang lain, (b) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan interupsi, (c) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan, uraikan, percakapan, diskusi, musik, pidato, dan presentasi, (d) *Writing activities*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, mengisi angket dan menyalin, (e) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, dan diagram, (f) *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya antara lain melakukan percobaan, melakukan konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, dan berternak, (g) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, dan mengambil keputusan, dan (h) *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, dan gugup

Menurut Esi dkk (2013) aktivitas belajar dibedakan menjadi tiga komponen utama yaitu aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Aktivitas fisik yaitu kegiatan yang dilakukan siswa yang melibatkan gerakan fisik seperti

membaca, menulis, menyimak, menunjukan, maju kedepan, menggambar dan lain-lain. Aktivitas mental yaitu kegiatan yang dilakukan siswa yang melibatkan kemampuan berpikir seperti mendengarkan informasi dengan cermat, berdiskusi dengan teman sekelas, bertanya, menjawab pertanyaan, memberikan pendapat, menyimpulkan dan sebagainya. Aktivitas emosional yaitu kegiatan yang dilakukan siswa yang melibatkan emosi seperti gembira belajar, menghargai pendapat teman, semangat dalam belajar, berani, kesungguhan dalam berdiskusi, dan sebagainya.

Sementara itu, pada umumnya mata pelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak disukai oleh siswa. Ketika siswa merasa sulit dalam suatu pelajaran maka dapat dipastikan siswa akan malas untuk mempelajarinya. Rasa malas ini menjadikan mereka pasif sehingga proses belajar mengajar cenderung lebih berpusat kepada guru.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi dalam pembelajaran yaitu karakteristik siswanya sendiri. Setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan khas yang tidak dimiliki oleh siswa lainnya. Karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa antara lain sebagai berikut: latar belakang, taraf pengetahuan, gaya belajar, proses berpikir, usia, kronologi, kepribadian, tingkat kematangan, keyakinan, lingkungan, sosial ekonomi dan lain sebagainya. Sehingga dapat dikatakan bahwa salah satu karakteristik siswa yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar siswa adalah gaya belajar.

Menurut Hartati (2013) gaya belajar merupakan cara seseorang untuk menyerap, mengatur dan mengolah bahan informasi atau bahan pelajaran. Setiap siswa memiliki caranya sendiri dalam belajar yang akan dapat memudahkan

dirinya dalam proses belajar mengajar. Perbedaan dari gaya belajar siswa menunjukkan cara terbaik mereka untuk bisa menyerap informasi atau pelajaran. Bobby DePorter dalam buku “*Quantum Teaching*” (2002) membagi modalitas dalam belajar dalam tiga kelompok, yaitu; belajar dengan melihat (*Visual Learning*), belajar dengan mendengarkan (*Auditory Learning*), dan belajar dengan melakukan (*Kinesthetic Learning*).

Mintarti (2016) mengatakan walaupun masing-masing siswa belajar dengan menggunakan ketiga gaya belajar (dalam hal ini visual, auditorial, dan kinestetik), kebanyakan dari siswa lebih cenderung pada salah satu diantara gaya belajar tersebut. Baik itu gaya belajar visual, auditorial ataupun kinestetik. Gaya Belajar Visual adalah gaya belajar dengan cara melihat sehingga mata memegang peranan penting. Gaya belajar auditorial merupakan gaya belajar yang mengandalkan aktivitas belajarnya kepada materi pelajaran yang didengarnya. Sedangkan gaya belajar kinestetik adalah gaya belajar yang mengandalkan aktivitas belajarnya melalui gerakan.

Salah satu cara untuk mengetahui apakah aktivitas siswa dalam proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan standar pendidikan yang diterapkan di sekolah adalah dengan menganalisis siklus belajarnya. Siklus belajar atau yang biasa kita sebut dengan *Learning Cycle* merupakan rangkaian tahap-tahap kegiatan (fase) yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang harus dicapai dalam pembelajaran dengan jalan berperan aktif (Widhy, 2012).

Salah satu siklus belajar yang dapat digunakan untuk mengetahui aktivitas siswa adalah dengan siklus Johnston. Terdapat 6 fase dalam siklus Johnston.

Menurut Johnston (dalam septiana dan cahyowati) fase dalam *Learning Cycle* 6E yaitu fase *Elicit*, fase *Engagement*, fase *Exploration*, fase *Explanation*, fase *Elaboration* dan fase *Evaluation*.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhiddin Palenari dan Adnan (2010) yang berjudul Penerapan Pembelajaran model *Learning Cycle* (Siklus Belajar) untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Sekolah Menengah Pertama menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran model *Learning Cycle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa apabila pembelajaran mengacu pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berbasis model *Learning Cycle*, aktivitas belajar siswa pada saat penerapan pembelajaran model *Learning Cycle* pada umumnya mengalami peningkatan, serta ada perbedaan hasil belajar yang sangat signifikan antara sebelum dengan setelah penerapan pembelajaran model *Learning Cycle*.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka penggunaan siklus belajar baik digunakan untuk melihat aktivitas siswa yang terjadi dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan siklus belajar *Learning Cycle* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Siklus belajar yang dapat digunakan salah satunya adalah siklus Jhonston, dimana siklus jhonston merupakan siklus belajar yang ditambahkan satu fase pada awal kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika perlu dianalisis dan diketahui, siswa dengan dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik akan memiliki gaya tersendiri terhadap aktivitasnya dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka peneliti memandang penting untuk memperoleh informasi tentang bagaimana aktivitas siswa dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik dalam pembelajaran matematika berdasarkan siklus belajar jhonston, khususnya pada materi teorema pythagoras sehingga peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Analisis Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Matematika Berdasarkan Siklus Jhonston Ditinjau dari Gaya Belajar”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Aktivitas apa saja yang dilakukan siswa dengan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dalam pembelajaran matematika berdasarkan siklus Jhonston?
2. Apa perbedaan aktivitas belajar siswa dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik dalam pembelajaran berdasarkan siklus Jhonston?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan aktivitas siswa dengan gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik dalam pembelajaran matematika berdasarkan siklus Jhonston.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan perbedaan aktivitas apa saja antara siswa dengan gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik dalam pembelajaran berdasarkan siklus Jhonston.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran terhadap upaya peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis penelitian ini yaitu :

1. Bagi guru, yaitu memperoleh informasi mengenai seperti apa proses pembelajaran dengan siklus Jhonston ditinjau dari gaya belajar siswa. Adanya informasi terkait siklus Jhonston sangat bermanfaat dalam merancang satu pembelajaran sedemikian hingga sesuai dengan gaya belajar siswa. Hal ini dilakukan untuk mempermudah guru dalam memahami siswa terkait materi atau informasi yang diberikan.
2. Bagi siswa, sebagai motivasi kepada siswa untuk meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran. Jika siswa mengetahui gaya belajar dirinya, diharapkan agar siswa dengan mudah mempelajari dan menyerap informasi sesuai dengan gaya belajar mereka, dapat memperoleh pembelajaran dengan cara yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka sehingga mereka akan merasa nyaman ketika belajar, serta mampu menerima dan memahami pelajaran dengan baik.
3. Bagi sekolah, yaitu dapat memberikan kontribusi serta pertimbangan dengan melakukan tes gaya belajar kepada siswa diawal masuk sekolah.

4. Bagi pembaca, yaitu memberikan informasi, khususnya pendidik mengenai proses pembelajaran siklus jhonston ditinjau dari gaya belajar siswa.
5. Bagi peneliti yaitu sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan yang berkaitan dengan pembelajaran matematika berdasarkan siklus Jhonston ditinjau dari gaya belajar siswa.