**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting bagi setiap bangsa yang berkembang. Dengan azas pendidikan seumur hidup, maka seluruh pendidikan dan kebudayaan berjalan terus menerus dan berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Dalam situasi masyarakat yang selalu berubah, idealnya pendidikan tidak hanya berorientasi pada masa lalu dan masa kini, tetapi sudah seharusnya merupakan proses yang mengantisipasi dan membicarakan masa depan.[[1]](#footnote-2)

Pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan agar peserta didik atau siswa dapat mencapai tujuan tertentu. Agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan, maka diperlukan wahana yang dapat digambarkan sebagai kendaraan.[[2]](#footnote-3)

Dalam kegiatan belajar mengajar, mengajar merupakan sesuatu yang kompleks tidak hanya sekedar menyampaikan informasi dari guru ke siswa. Banyak kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan, terutama jika ingin hasil pembelajaran yang lebih baik untuk seluruh siswa. Untuk itu kreatifitas guru dalam mengatur dan memfasilitasi pembelajaran mutlak diperlukan.[[3]](#footnote-4)

Proses pembelajaran merupakan rangkaian kegiatan yang mempunyai tujuan, yaitu diperolehnya hasil belajar pada diri siswa. Segala sesuatu yang dilakukan pendidik baik dalam memberikan rangsangan, bimbingan,pengarahan dan dorongan untuk terjadinya proses belajar.[[4]](#footnote-5)

Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan terutama ditentukan oleh pembelajaran yang dialami siswa. Selama ini kebanyakan siswa masih kurang aktif dalam pembelajaran, sehingga kemampuan siswa dalam memahami dan memecahkan masalah masih kurang dan tidak berkembang. Hal ini menyebabkan prestasi belajar siswa terutama pada mata pelajaran matematika masih rendah.

Rendahnya prestasi belajar matematika siswa, disebabkan oleh adanya berbagai faktor. Salah satunya ialah selama ini siswa masih menganggap matematika sebagai monster yang menakutkan. Matematika sebagai biang kesulitan dan paling dibenci siswa dari proses belajar di sekolah. Padahal ketidaksenangan terhadap suatu pelajaran berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.[[5]](#footnote-6)

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah. Oleh karena itu dalam semua jenjang pendidikan, matematika memiliki porsi terbanyak dibandingkan dengan pelajaran lain. Matematika mempunyai peranan yang sangat esensial untuk ilmu lain yang utama adalah ilmu sains dan teknologi.[[6]](#footnote-7) Dengan menguasai matematika orang akan dapat belajar untuk mengatur jalan pemikirannya dan sekaligus belajar menambah kepandaiannya serta menguasai matematika dengan benar.[[7]](#footnote-8)

Pelajaran matematika secara mendasar mempunyai tujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikaasikan atau alogaritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.[[8]](#footnote-9)

Untuk mengatasi ketidaksenangan siswa terhadap matematika diperlukan adanya pembenahan baik di tenaga pendidikan maupun peserta didik itu sendiri. Apabila pendidik mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika, diharapkan kesulitan bisa diatasi. Untuk itu sangat diperlukan seorang tenaga pendidikan yang kreatif dan profesional yang mampu menggunakan pengetahuan dan kecakapannya dalam menggunakan pengetahuan dan dapat membawa perubahan dalam tingkah laku anak didiknya.[[9]](#footnote-10)

Pola pendidikan di sekolah dan pihak orang tua mengharapkan peserta didiknya berusaha keras untuk mencapai prestasi akademik yang baik. Dengan kemampuan mengingat yang baik, konsentrasi dan motivasi yang tinggi pula siswa dapat mengerjakan soal-soal.[[10]](#footnote-11)

Metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan konsentrasi adalah metode *brain gym* (senam otak). *Brain Gym* yaitu gerakan ringan yang dilakukan melalui olah tangan dan kaki, dapat memberikan rangsangan atau stimulus terhadap otak. Stimulus itulah yang dapat meningkatkan kemampuan kognitif seperti kewaspadaan, konsentrasi, kecepatan dalam proses belajar, meningkatkan daya ingat, pemecahan masalah dan kreatifitas, serta meningkatkan motivasi dan semangat peserta didik. Metode ini bisa digunakan dalam semua pelajaran terutama matematika.[[11]](#footnote-12)

Sesuai dengan pengertian di atas, maka *brain gym*  dapat dilakukan untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar matematika. Karena pelajaran matematika memerlukan ketelitian, kekreatifan mengerjakan soal dan perlu konsentrasi. Dengan melakukan senam otak ini, maka pikiran menjadi positif sehingga otak dengan cepat dapat menyerap informasi-informasi yang diberikan guru. Tingkat konsentrasi siswa meningkat sehingga siswa dapat mengerjakan soal-soal matematika dengan baik, secara tidak langsung prestasi belajar matematika peserta didik akan meningkat.[[12]](#footnote-13)

*Brain Gym* akan lebih baik dilakukan di awal kegiatan belajar mengajar. Dalam kegiatan proses pembelajaran, salah satu pendekatan pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran matematika yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mandiri lebih aktif dan kreatif adalah dengan pendekatan pengajaran *reciprocal teaching*. Pendekatan *reciprocal teaching* merupakan pendekatan pengajaran yang menerapkan empat strategi yaitu: menyimpulkan bahan ajar, menyusun pertanyaan dan menyelesaikannya, menjelaskan kembali pengetahuan yang telah diperoleh. Kemudian memprediksikan pertanyaan apa selanjutnya dari persoalan yang disodorkan kepada siswa.

Pada dasarnya pembelajaran *reciprocal taeaching* menekankan pada siswa untuk bekerja dalam suatu kelompok yang dibentuk sedemikian hingga agar setiap anggotanya dapat berkomunikasi dengan nyaman dalam meyelesaikan pendapat ataupun bertanya dalam rangka bertukar pengalaman keberhasilan belajar satu dengan yang lainnya. Berfikir keras dan mendiskusikan hasil pemikirannya dapat membantu proses klarifikasi dan revisi dalam berpikir pada saat belajar.[[13]](#footnote-14)

Melalui pendekatan pengajaran *reciprocal teaching* ini tentu akan sangat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berfikir kreatif siswa. Dengan kemampuan berfikir kreatif siswa yang tinggi diharapkan hasil belajar siswa dalam bidang matematika akan semakin meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengadakan penelitian dengan berjudul “Pengaruh Pendekatan *Reciprocal Teaching* dengan Pemberian *Brain Gym* sebelum Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas VII di SMP Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung Tahun Ajaran 2011/2012”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh pendekatan *Reciprocal Teaching* dengan pemberian *Brain Gym* terhadap prestasi belajar siswa pada materi bangun datar segi empat kelas VII di SMP Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2011/2012?
2. Seberapa besar pengaruh pendekatan *Reciprocal Teaching* dengan pemberian *Brain Gym* terhadap prestasi belajar siswa pada materi bangun datar segi empat kelas VII di SMP Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2011/2012?
3. **Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian adalah rumusan tentang hal yang akan dicapai oleh kegiatan penelitian. Berdasarkan rumusan penelitian di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya pengaruh pendekatan *Reciprocal Teaching* dengan pemberian *Brain Gym* terhadap prestasi belajar siswa pada materi bangun datar segi empat kelas VII di SMP Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2011/2012.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh pendekatan *Reciprocal Teaching* dengan pemberian *Brain Gym* terhadap prestasi belajar siswa pada materi bangun datar segi empat kelas VII di SMP Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung tahun ajaran 2011/2012.
3. **Kegunaan Penelitian**

Dari setiap penelitian yang dilakukan akan memberikan manfaat bagi objek, peneliti dan juga pada seluruh komponen yang terlibat dalam penelitian ini. Adapun manfaat penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khasanah keilmuan tentang matematika dan proses pembelajarannya agar siswa mengetahui bahwa cara belajar yang mereka lakukan adalah sebagai salah satu kunci untuk memperoleh prestasi belajar yang baik khususnya pembelajaran matematika *Reciprocal Teaching*.

1. Secara Praktis
2. Manfaat bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan kualitas sekolah secara institusional serta dapat meningkatkan proses belajar mengajar siswa sehingga prestasi belajar siswa di sekolah meningkat.

1. Manfaat bagi Guru

Sebagai pertimbangan dan masukan bagi tenaga pendidik bahwa *Reciprocal Teaching* dan *Brain Gym* dapat berpengaruh pada tingkat prestasi belajar siswa khusunya matematika.

1. Manfaat bagi Siswa

Sebagai pemicu dalam meningkatkan prestasi belajar dan dapat digunakan sebagai sarana dalam pengembangan pembelajaran siswa di sekolah.

1. Manfaat bagi Peneliti

Sebagai penerapan ilmu pengetahuan, menambah pengalaman dan wacana peneliti dalam bidang penulisan maupun bidang penelitian.

1. **Ruang Lingkup dan Keterbatasan Masalah**
2. Ruang lingkup

Tema penelitian ini adalah “Pengaruh Pendekatan *Reciprocal Teaching* dengan Pemberian *Brain Gym* terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Materi Bangun Datar Segi Empat Kelas VII SMP Negeri 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2011/2012”. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII C dan VII D SMP Negeri 2 Sumbergempol. Dari dua kelas atau kelompok tersebut satu kelas menjadi kelas yang diberi perlakuan atau kelas eksperimen dan kelas yang satunya menjadi kelas yang tidak diberi perlakuan atau kelas kontrol. Dalam penelitian ini yang kelas VII C menjadi kelas/kelompok eksperimen dan kelas VII D menjadi kelas/kelompok kontrol.

Dalam penelitian ini variabel yang digunakan adalah variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi variabel terikat dan variabel terikat yaitu variabel yang dipengaruhi. Yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran *reciprocal teaching* dengan pemberian *brain gym*. Sedangkan yang menjadi variabel terikat adalah prestasi belajar.

1. Keterbatasan masalah

Agar dalam pembahasan skripsi ini jelas arah yang hendak dicapai, serta sesuai dengan data yang terjangkau oleh peneliti maka perlu dibatasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII C yang jumlahnya 26 siswa dan siswa kelas VII D yang jumlahnya 26 siswa.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah persegi dan persegi panjang..
3. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan *reciprocal teaching* dan metode *Brain Gym*.
4. **Penegasan Istilah**

Untuk memperjelas dan menghindari kesalahpahaman dan salah penafsiran istilah dalam judul skripsi ini, maka peneliti perlu menjelaskan istilah-istilah yang penting dalam judul ini.

1. Penegasan secara konseptual
2. Pendekatan adalah suatu jalan, cara, atau kebijaksanaan oleh guru untuk mencapai tujuan pengajaran apabila kita melihatnya dari sudut bagaimana proses pengajaran atau materi pengajaran itu dikelola.[[14]](#footnote-15)
3. Pendekatan *Reciprocal Teaching* adalah pendekatan konstruktivis yang bedasarkan pada prinsip–prinsip pembuatan/pengajaran pertanyaan dimana guru mengajarkan siswa keterampilan–keterampilan kognitif penting dengan menciptakan pengalaman belajar, melalui pemodelan perilaku tertentu dan kemudian membantu siswa mengembangkan keterampilan tersebut atas usaha mereka sendiri dengan pemberian semangat, dan dukungan.[[15]](#footnote-16)
4. *Brain Gym* adalah gerakan ringan yang dilakukan melalui olahan tangan dan kaki yang dapat memberikan rangsangan atau stimulus terhadap otak.
5. Prestasi belajar adalah segala hal yang dipelajari di sekolah yang menyangkut pengetahuan atau kecakapan/ketrampilan yang dinyatakan sesudah hasil penelitian.[[16]](#footnote-17) Prestasi dalam penelitian ini adalah hasil yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran.
6. Bangun datar segi empat yang dibahas dalam penelitian ini adalah segitiga, persegi, persegi panjang, belah ketupat, layang-layang, trapesium dan jajaran genjang. Dalam penelitian ini lebih ditekankan pada materi persegi dan persegi panjang.
7. Penegasan secara operasional

Secara operasional yang dimaksud dengan pengaruh pembelajaran melalui pendekatan *Reciprocal Teaching* dan pemberian *Brain Gym* sebelum kegiatan belajar mengajarterhadap prestasi belajar siswa adalah untuk meningkatkan tingkat konsentrasi dan motivasi belajar matematika melalui pemberian *Brain Gym* serta untuk melihat adanya pencapaian prestasi belajar siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika melalui pendekatan *Reciprocal Teaching* pada kelas VII semester II di SMP Negeri 2 Subergempol tahun pelajaran 2011/2012 lebih baik. Melalui pengajaran Matematika dengan menggunakan pendekatan *Reciprocal Teaching* yang menerapkan empat strategi pemahaman mandiri yaitu: klarifikasi, prediksi, bertanya dan merangkum.

1. **Sistematika Pembahasan**

Sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

Bagian awal, terdiri dari: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

Bagian utama (inti), terdiri dari bab-bab berikut ini:

Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah, sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, meliputi pemaparan tentang landasan teori yang menjadi landasan dasar dalam penyusunan skripsi ini serta hipotesis.

Bab III Metode penelitian, meliputi jenis penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, sumber data, variabel, data dan pengukurannya, teknik dan instrumen pengumpulan data, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Laporan Hasil Penelitian, meliputi deskripsi singkat mengenai lokasi penelitian, penyajian dan analisa data.

Bab V Penutup, meliputi kesimpulan dan saran

Bagian akhir, terdiri dari: daftar pustaka, lampiran-lampiran, daftar riwayat hidup.

1. Tianto,*Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik,*(Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher,2007),hal 1 [↑](#footnote-ref-2)
2. Soejadi , *Kiat Pendidikan Matematika di Indonesia*. (ttp: Dirjend Perguruan Tinggi DEPDIKNAS 2006 ), hal. 6 [↑](#footnote-ref-3)
3. Sri Narwanti,*Creative Learning,*(Yogyakarta:Media Grup,2011), hal 24 [↑](#footnote-ref-4)
4. *ibid*, hal 25 [↑](#footnote-ref-5)
5. Fitriyah-Abu Bakar, *Cara Asyik Belajar Matematika*,(Semarang : Ghyyas Putra,2008),hal.5 [↑](#footnote-ref-6)
6. Herman Hudoyo,*Strategi Mengajar Belajar Matematika*, (Malang:IKIP Malang,1990),hal.62 [↑](#footnote-ref-7)
7. Moch.Masykur Ag dan Abdul Halim Fathani , *Mathematical Intelligence*,( Jogjakarta:Ar-Ruzz Media Group,2008),hal.43 [↑](#footnote-ref-8)
8. Rosida,Dame Manik,*Penunjang Belajar Matematika*,(Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional,2009),hal 4 [↑](#footnote-ref-9)
9. Lisnawaty Simanjutak, *Metode Mengajar Matematika*, Jilid 2, (Jakarta : Rineka Cipta, 1993), hal.4 [↑](#footnote-ref-10)
10. http://health.detik.com/read/2009/10/04/anak-cerdas-dengan-senam-otak [↑](#footnote-ref-11)
11. *Ibid*  [↑](#footnote-ref-12)
12. *Ibid*  [↑](#footnote-ref-13)
13. Marina Tifana,*Pengembangan Model Belajar Reciprocal Teaching*,(dalam [www.Matematics](http://www.Matematics) worderes.com,diakses tanggal 5 Mei 2011),hal.1 [↑](#footnote-ref-14)
14. Asep jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*,(Yogyakarta: Multi Pressindo, 2008), hal 23 [↑](#footnote-ref-15)
15. Triyanto*, Model – Model Pembelajaran Inovatif* …,hal 96. [↑](#footnote-ref-16)
16. Saiful Bahri Djamarah,*Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru,*(Surabaya:Usaha Nasional), hal 23 [↑](#footnote-ref-17)