

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan perkembangan pengetahuan dan teknologi telah mendorong perubahan peradaban dan kehidupan manusia yang begitu cepat. Kemajuan itu memberikan dampak positif bagi Negara-negara yang dapat memanfaatkannya dengan baik. Pendidikan adalah salah satu pilar utama yang memungkinkan suatu Negara mengalami kemajuan dalam bidang pendidikan, perkembangan dan penguasaan pengetahuan khususnya dalam bidang matematika (Marpaung, dalam Eka 2007:1). (Sindownews.com) Berdasarkan data *trends in international mathematics and science study* (TIMSS), pembelajaran matematika di Indonesia berada di peringkat bawah.

Matematika adalah salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Eka 2007:1). Penerapan matematika banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Belajar Matematika tidak hanya menghafal bagi siswa, tetapi siswa harus benar-benar memahami proses dan dapat menerapkannya.

Masalah utama dalam pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar murid di sekolah. Hasil belajar yang dimaksud tidak hanya pada aspek kemampuan mengerti matematika sebagai pengetahuan dan kognitif saja, tetapi juga aspek sikap (aptitude) terhadap matematika. (Zulkardi, dalam Eka 2007:1)

Kesulitan siswa dalam belajar matematika salah satunya disebabkan oleh metode yang digunakan guru tidak tepat antara lain seperti metode mengajar yang mendasar diri pada latihan mekanis tidak didasarkan pada pengertian, guru dalam mengajar tidak menggunakan alat peraga yang memungkinkan selama alat indranya berfungsi, metode mengajar yang menyebabkan murid pasif, sehingga anak tidak ada aktifitas. (Simanjuntak, dalam eka 2007:3)

Masalah klasik yang selalu muncul adalah keluhan masyarakat bahwa proses pembelajaran matematika disekolah yang masih menggunakan pendekatan tradisional atau mekanistik yakni seorang guru secara aktif mengajar matematika, kemudian memberikan contoh dan latihan, disisi lain siswa berfungsi seperti mesin mereka mendengar, mencatat dan mengerjakan latihan yang diberikan oleh guru tanpa guru ketahui daya tangkap masing-masing anak dalam memahami pelajaran yang diberikan berbeda-beda.

Sejalan dengan hal itu, untuk mengantisipasi masalah tersebut maka perlu dilakukan inovasi strategi pembelajaran misalnya dengan menggunakan metode pembelajaran yang berisikan sejumlah metode/cara yang digunakan dijadikan sebagai perlakuan (Treatment) yang efektif digunakan untuk siswa tertentu sesuai dengan kemampuan (aptitude) siswa yakni model pembelajaran Aptitude Treatment Interaction (ATI).

Aptitude Treatment Interaction (ATI) merupakan sebuah model pembelajaran yang berisikan sejumlah strategi pembelajaran yang efektif digunakan untuk siswa tertentu sesuai dengan karakteristik kemampuannya. Didasari oleh asumsi bahwa optimalisasi prestasi akademik/ hasil belajar dapat dicapai melalui penyesuaian

antara pembelajaran (treatment) dengan perbedaan kemampuan (aptitude) siswa. Sejalan dengan pengertian ini Cronbach yang dikutip Syafruddin Nurdin mengemukakan bahwa Aptitude Treatment Interaction (ATI) adalah sebuah pendekatan yang berusaha mencari dan menemukan perlakuan-perlakuan (treatment) yang cocok dengan perbedaan (Aptitude) kemampuan siswa, yaitu perlakuan (treatment) yang secara optimal diterapkan untuk siswa yang berbeda tingkat kemampuannya. Sehingga belajar dengan model ATI akan mampu mengembangkan kemampuan siswa sesuai dengan karakteristiknya masing-masing.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN APTITUDE TREATMENT INTERACTION (ATI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI LUAS PERMUKAAN KUBUS DAN BALOK KELAS VIII SMP MARDI PUTERA SURABAYA”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika yaitu :

- a. Rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Mardi Putera Surabaya
- b. Kurangnya interaksi social antara siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Dari masalah-masalah inilah yang diduga menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Mardi Putera Surabaya.

### **1.3 Fokus Penelitian**

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka peneliti membatasi ruang lingkup permasalahan penelitian tersebut sebagai berikut:

- a. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika yang telah diberikan.
- b. Peneliti membatasi dalam hal pemilihan model pembelajaran yaitu Model Pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* (ATI). Peneliti hanya akan meeliti tentang peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* (ATI)

### **1.4 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* (ATI) pada materi luas permukaan balok dan kubus di kelas VIII SMP Mardi Putera Surabaya?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Mardi Putera Surabaya dengan penerapan model pembelajaran *Aptitude Treatment Interaction* (ATI)?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

1. Untuk mendeskripsikan penerapan Model Pembelajaran *aptitude treatment interaction* (ATI) pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok Kelas VIII SMP Mardi Putera Surabaya.
2. Untuk mendeskripsikan Peningkatan Hasil Belajar matematika dengan Model Pembelajaran *aptitude treatment interaction* (ATI) pada Materi Luas Permukaan Kubus dan Balok kelas VIII SMP Mardi Putera Surabaya.

### **1.6 Indikator Keberhasilan**

Berdasarkan pedoman dari sekolah yang diteliti bahwa hasil belajar siswa dapat dikatakan meningkat jika 85% siswa mendapat nilai  $\geq 75$  atau rata-rata nilai siswa diatas 75.

### **1.7 Manfaat Penelitian**

1. Bagi Siswa :

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan daya fikir dan tumbuh kompetensi terhadap hasil belajar matematika.

2. Bagi Guru :

Sebagai masukan yang dapat dijadikan sebagai dasar pertimbangan dalam upaya memilih dan mengembangkan strategi pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Peneliti :

- a. Menambah pengalaman dan pengetahuan
- b. Dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya