

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila sebagian besar siswa terlibat aktif baik secara fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut upaya guru dalam mengembangkan aktivitas belajar siswa sangatlah penting, sebab tingkat aktivitas belajar siswa menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.

Seorang guru dalam proses pembelajaran tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan teoritis tetapi juga harus memiliki kemampuan praktis. Kedua hal ini sangatlah penting karena seorang guru dalam pembelajaran bukan sekedar menyampaikan materi tetapi juga harus berupaya agar mata pelajaran yang disampaikan mudah dipahami dan menyenangkan bagi siswa. Apabila guru tidak dapat menyampaikan materi dengan tepat dan menarik akan menimbulkan kesulitan belajar siswa sehingga siswa mengalami ketidaktuntasan dalam belajarnya. Kualitas dan keberhasilan pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru memilih dan menggunakan model pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga penting diterapkan dalam pembelajaran matematika karena matematika merupakan ilmu yang mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang jarang diminati oleh siswa. Hal ini dikarenakan pembelajaran matematika di kelas terasa membosankan dan kurang menarik bagi siswa sehingga siswa kurang antusias dalam pembelajaran matematika. Di SMP Muhammadiyah 1 Surabaya pembelajaran matematika yang diterapkan oleh guru sudah cukup menyenangkan dengan menggunakan media sederhana. Guru matematika kelas VII memberikan informasi bahwa 40% siswa antusias dan tertarik mengikuti pembelajaran di kelas sedangkan 60% siswa tidak antusias dan pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Siswa kurang berani untuk bertanya dan menyampaikan pendapat sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di kelas. Hal ini dikarenakan model pembelajaran yang diterapkan guru kurang memiliki daya dukung terhadap hasil belajar siswa dan guru kurang memberikan contoh-contoh penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih tepat dan menarik sehingga siswa bisa menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Model pembelajaran *REACT* (*Relating, Experiencing, Applying, Cooperating, dan Transferring*) adalah model pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menanamkan konsep pada siswa. Model ini dikembangkan untuk meningkatkan partisipasi siswa di kelas sehingga lebih unggul dibandingkan model pembelajaran yang lain dimana dalam pembelajaran siswa diajak menemukan sendiri konsep yang dipelajari, bekerja sama menerapkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari dan mentransfer dalam kondisi baru (Rahayu dalam Yuliati, 2008:60). Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Nadhifah (2012) dengan judul “Penerapan strategi *REACT* dengan menggunakan alat peraga pada materi Aritmetika Sosial” menunjukkan bahwa hasil belajar siswa, aktivitas siswa dan ketuntasan klasikal mengalami peningkatan setelah menggunakan model pembelajaran *REACT* pada pembelajaran di kelas. Selain model pembelajaran, media pembelajaran yang menarik juga diperlukan untuk menunjang pembelajaran di kelas agar siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Media “Ayo Jadi Kaya” dibuat dengan harapan mampu meningkatkan aktivitas siswa di kelas dan mampu membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Media ini diterapkan oleh guru untuk siswa agar siswa bisa bekerja sama dalam menerapkan konsep yang dipelajari dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya melalui Model Pembelajaran *REACT* dengan Media Jadi Kaya”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah yang muncul dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya melalui model *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya?
2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya melalui model *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan model *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya dalam pembelajaran Matematika?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya melalui model *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya.
2. Untuk mendeskripsikan hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya melalui model *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya.
3. Untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan model *REACT* dengan media Ayo Jadi Kaya dalam pembelajaran Matematika.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Aktivitas siswa dikatakan meningkat bila persentase siswa yang termasuk kategori aktif dan cukup aktif mencapai 80%.
2. Hasil belajar siswa dikatakan meningkat bila 80% siswa mencapai nilai KKM yaitu 80.
3. Respon siswa dikatakan positif bila 75% siswa memberikan respon baik.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru:

- a. Menambah wawasan guru mengenai model pembelajaran *REACT*.
- b. Membantu guru dalam menyampaikan materi aritmetika sosial secara efektif

2. Bagi Siswa:

- a. Memudahkan siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya dalam memahami materi aritmetika sosial dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Meningkatkan aktivitas siswa VII SMP Muhammadiyah 1 Surabaya pada materi aritmetika sosial sehingga berdampak pada meningkatnya pemahaman siswa secara teori dan praktik.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai bahan informasi perkembangan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan aktivitas belajar siswa.