

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era globalisasi dan modernisasi dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan semakin pesat. Tuntutan masyarakat semakin kompleks dan sangat ketat. Hal ini harus didukung dengan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) dilakukan melalui jalur pendidikan. Pendidikan merupakan faktor pendukung utama terbentuknya manusia yang produktif dan kreatif guna tercapainya masyarakat sejahtera dan makmur serta memajukan bangsa dan negara.

Upaya untuk mewujudkan masyarakat yang berkualitas merupakan tanggung jawab pendidikan, terutama dalam mempersiapkan peserta didik menjadi subjek yang semakin berperan menampilkan keunggulan dirinya yang tangguh, kreatif, mandiri, dan profesional pada bidangnya masing-masing. Pendidikan ialah pengaruh bimbingan dan arahan dari orang dewasa kepada orang yang belum dewasa agar menjadi dewasa, mandiri dan memiliki kepribadian yang utuh dan matang.

Dalam UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 menyebutkan bahwa:¹

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif

¹ Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Bandung: Citra Umbara, 2008), Hal. 3

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dalam Undang-Undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) bab II pasal 2 disebutkan bahwa pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, dan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Pada hakikatnya pendidikan merupakan sebuah proses interaksi antara guru dengan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang berlangsung dalam lingkungan tertentu. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.³ Menurut Nana Syaodih S. guru adalah manusia yang memiliki kepribadian sebagai individu dengan memiliki tugas utama sebagai pendidik, pengajar, dan pembimbing. Tugas utama sebagai pendidik adalah membantu mendewasakan anak baik secara psikologis, sosial, dan moral. Tugas guru sebagai pengajar adalah membantu perkembangan intelektual, afektif dan psikomotor, melalui penyampaian pengetahuan, pemecahan masalah, latihan-latihan afektif dan

²Ahmad Patoni, *Dinamika Pendidikan Anak*, (Jakarta: PT. Bina Ilmu, 2004), hal. 1

³ Kunandar, *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2009), hal. 54

keterampilan. Dan tugas guru sebagai pembimbing adalah guru perlu memiliki pemahaman yang seksama tentang para siswanya, memahami segala potensi dan kelemahannya, masalah dan kesulitan-kesulitannya, dengan segala latar belakangnya.⁴ Secara umum peserta didik dapat dimaknai, individu yang terlibat dalam sebuah aktifitas pendidikan dengan segala hak dan kewajibannya.

Sementara itu, ada dua hal yang saling terintegrasi antara guru dengan peserta didik, yakni mengajar dan belajar. Mengajar adalah aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya sehingga menciptakan kesempatan bagi anak untuk melakukan proses belajar secara efektif. Membantu siswa memperoleh informasi, ide, keterampilan, nilai, cara berpikir, sarana untuk mengekspresikan dirinya, dan cara-cara bagaimana belajar.⁵ Belajar menurut Cronbach dalam Kunandar adalah “Learning is shown by a change in behavior as a result of experience” (Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman).⁶ Oleh karenanya, ketika melaksanakan proses belajar mengajar seorang guru dituntut untuk bisa menciptakan suasana kelas yang dapat memberikan gairah dan motivasi kepada para peserta didik. Beberapa indikator bagi keberhasilan belajar adalah adanya situasi yang menggairahkan dan menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan akan memiliki hasil yang berbeda dengan pembelajaran yang dilaksanakan

⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 252-254

⁵ Kunandar, *Guru Profesional...*, hal. 351

⁶ Kunandar....., hal. 320

dengan penuh keterpaksaan, tertekan, dan terancam. Pembelajaran yang menyenangkan akan mampu membawa perubahan terhadap diri pembelajar.⁷

Seiring dengan tujuan tersebut, pendidikan diharapkan mampu mempersiapkan anak-anak bangsa ini menghadapi era globalisasi baik dibidang ekonomi, politik, sosial, ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang-bidang lainnya. Dengan kata lain, tujuan pendidikan yang hendak dicapai pemerintah Indonesia adalah mencerdaskan kehidupan bangsa.. Matematika merupakan disiplin ilmu yang mempunyai sifat khas dibandingkan dengan disiplin ilmu yang lain, yaitu berkenaan dengan ide-ide atau konsep-konsep abstrak yang tersusun secara hirarkis dan penalarannya deduktif. Matematika merupakan ilmu yang memiliki peranan yang sangat penting terhadap kemajuan kehidupan manusia, karena harus diterima oleh semua lapisan masyarakat dan dipelajari pada setiap jenjang pendidikan di seluruh penjuru dunia.⁸ Matematika dipelajari dan dikembangkan guna membantu menyelesaikan permasalahan-permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Itulah yang menjadi alasan betapa pentingnya matematika untuk dipelajari

Dalam pembelajaran matematika, banyak hal atau faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa sehingga sering menghambat tercapainya tujuan belajar. Disisi lain setiap anak memiliki cara belajar

⁷ Ngainun Naim, Menjadi Guru Inspiratif Memberdayakan dan Mengubah Jalan Hidup Siswa, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 178

⁸Moch. Masykur, dan Abdul Halim Fathani, *Mathematical Intelligency; Cara Cerdas Melatih Otak dan Menanggulangi Kesulitan Belajar*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2007), hal. 52

yang berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya. Demikian pula cara memahami konsep-konsep bilangan, sehingga guru harus mampu mengajar dengan baik khususnya pada saat menanamkan konsep baru kepada anak didiknya.

Dalam proses belajar mengajar, guru mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing, dan memberikan fasilitas belajar bagi murid-murid untuk mencapai tujuan.⁹ Melalui peranannya sebagai pengajar, guru dituntut untuk dapat memahami dan mengembangkan berbagai metode, media dan keterampilan dalam mengajarkan. Tujuannya agar guru dapat menguasai program pembelajaran serta menyampaikan kepada siswa, sehingga siswa merasa tertarik untuk belajar, dan hal ini dapat meningkatkan keberhasilan siswa.¹⁰ Salah satu metode pembelajaran adalah metode *brainstorming*. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, diperoleh informasi bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa. salah satu aspek materi pelajaran matematika di kelas IV Dasar yang dianggap sulit oleh siswa adalah aspek bilangan pecahan. Anggapan ini mengakibatkan beberapa siswa menjadi malas dalam belajar

⁹ Abu Ahmadi, dan Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar Edisi Revisi*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2003), hal. 104

¹⁰ Alexa, "Penggunaan Alat Peraga Model Persegi Panjang" dalam [penggunaan-alat-peraga-model-persegi.html](#), diakses 15 September 2014

matematika, sehingga beberapa siswa masih enggan untuk ikut berperan aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Keaktifan siswa dalam pembelajaran merupakan salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Selama ini model pembelajaran yang bagian besar digunakan oleh guru di sekolah dalam mengajar adalah model pembelajaran langsung.

Pada pembelajaran dengan model pembelajaran langsung, guru merupakan subyek utama kegiatan pembelajaran. Guru dalam menyampaikan dan menyajikan bahan pelajaran disertai dengan macam-macam penggunaan metode pembelajaran yang lain, seperti diskusi, Tanya jawab, pemberian tugas, dan sebagainya. Guru menjelaskan materi yang diajarkan dengan menggunakan contoh, kemudian siswa diminta untuk menyebutkan kembali menerapkan ke soal yang lain yang sesuai dengan contoh tersebut, guru merupakan subyek utama dalam proses pembelajaran. Siswa selama kegiatan pembelajaran hanya mendengarkan semua hal yang dijelaskan oleh guru, mencatat materi yang telah diberikan, dan dan mengajarkan segala sesuatu yang diperintahkan oleh guru. Sehingga selama pembelajaran siswa menerima suatu materi yang sudah jadi, siswa tidak ikut berfikir dan menggunakan pengalaman belajarnya. Di akhir pembelajaran, hasil belajar siswa sebatas mengenal operasi hitung bilangan dalam bentuk yang sudah jadi.

Adanya beberapa siswa yang kurang antusias mengikuti pelajaran dikarenakan tidak adanya motivasi belajar dari diri mereka. Siswa tersebut masih pasif, enggan, takut, dan malu belajar. Mereka memilih untuk diam

jika ada suatu hal yang belum mereka mengerti atau pahami dari pada harus bertanya kepada guru yang mengajar Menurut seorang siswa, hal ini disebabkan karena mereka tidak berani bertanya guru, takut salah dan lebih senang bertanya kepada teman. Keaktifan siswa untuk mengajarkan Pekerjaan Rumah (PR) masih kurang, beberapa siswa mengatakan alasan mereka tidak mengerjakan PR karena tidak bisa mengerjakan, lupa, malas, dan lain sebagai. Keadaan tersebut, apabila didiamkan akan menyebabkan siswa semakin mengalami kesulitan dalam mempelajari dan memahami konsep-konsep berikutnya.

Sebagai upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa, perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang tepat, sehingga dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pendapat, kerjasama dengan teman, berinteraksi dengan guru, menggunakan maupun mengingat kembali konsep yang dipelajari. Mengingat pentingnya pelajaran matematika untuk pendidikan, guru diharapkan mampu merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa akan tertarik dengan matematika.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Metode Brainstorming Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari Tulungagung”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka timbul berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Fenomena umum menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan konvensional, dimana guru menjadi pusat pembelajaran (*teaching center*).
2. Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal-soal dikarenakan kurang memahami materi yang disampaikan.
3. Rendahnya kemampuan berfikir kritis siswa dalam proses pembelajaran.
4. Kurangnya berdayanya manajemen waktu dalam proses pembelajaran

C. Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan agar tidak terjadi penyimpangan terhadap masalah yang akan dibahas, maka peneliti memberikan batasan sebagai berikut.

1. Penulis meneliti kelas IV khususnya di SDN 1 Tunggulsari Tahun Ajaran 2018/2019
2. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode Brainstorming
3. Keaktifan belajar dan hasil belajar siswa merupakan fokus pada penelitian ini.
4. Materi yang disampaikan adalah penyederhanaan pecahan, khususnya pecahan-pecahan senilai.

5. Penelitian ini dilaksanakan hanya untuk kelas IV A yang berperan sebagai kelas eksperimen dan IV B yang berperan sebagai kelas kontrol.

D. Rumusan Masalah.

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh metode brainstorming terhadap keaktifan siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan?
2. Apakah ada pengaruh metode brainstorming terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan?
3. Apakah ada pengaruh metode brainstorming terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa IV SDN 1 Tunggulsari penyederhanaan pecahan?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh metode brainstorming terhadap keaktifan siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.
2. Untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh metode brainstorming terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.

3. Untuk menjelaskan ada tidaknya pengaruh metode brainstorming terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada penyederhanaan pecahan.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hipotesis kerja (Ha)

- a. Ada pengaruh yang signifikan metode brainstorming terhadap keaktifan siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.
- b. Ada pengaruh yang signifikan metode brainstorming terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.
- c. Ada pengaruh yang signifikan metode brainstorming terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.

2. Hipotesis Nol (Ho)

- a. Tidak ada pengaruh yang signifikan metode brainstorming terhadap keaktifan siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.
- b. Tidak ada pengaruh yang signifikan metode brainstorming terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.
- c. Tidak ada pengaruh yang signifikan metode brainstorming terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN 1 Tunggulsari pada materi penyederhanaan pecahan.

G. Manfaat Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian dapat dilihat dari segi teoritis dan praktis. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat kepada berbagai pihak. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara Teoritis.

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pemahaman, keilmuan, dan membangun konsep tentang metode brainstorming. Sehingga guru mempunyai alternatif metode pembelajaran yang cocok untuk materi penyederhanaan pecahan.

2. Secara Praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dan sumbangan dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi dan mutu sekolah.

- b. Bagi guru, sebagai alternatif lain untuk membantu proses pembelajaran dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.
- c. Bagi siswa, dapat memudahkan untuk memahami materi-materi yang disampaikan dan dapat digunakan sebagai sarana pengembangan pengetahuannya.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai acuan untuk melakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahan dalam mengartikan istilah-istilah pada proposal ini, maka diperlukan penjelasan dari istilah-istilah tersebut.

1. Secara Konseptual

- a. Pengaruh adalah akibat yang ditimbulkan dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.¹¹
- b. Metode brainstorming adalah metode untuk menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran dimana peserta didik dapat mengajukan suatu pendapat dan ide kreatif dalam suatu kelompok.
- c. Keaktifan belajar adalah Keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar yang beraneka ragam seperti pada saat mendengarkan ceramah, mendiskusikan, membuat laporan pelaksanaan tugas

¹¹ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), hal . 664

- d. Hasil belajar siswa adalah tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.¹²

2. Secara Operasional

Pengaruh metode brainstorming adalah akibat yang ditimbulkan oleh metode tersebut. Dalam penelitian ini diambil dua kelas yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen (yang diberi perlakuan), dan kelas IV B sebagai kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Kemudian kedua kelas tersebut dibandingkan keaktifan belajar dan hasil belajarnya. Keaktifan belajar dan hasil belajar siswa dari hasil penggunaan metode brainstorming adalah hasil evaluasi dari proses pembelajaran.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, tes evaluasi, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan dengan mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran di kelas. Pertemuan pertama digunakan untuk menjelaskan materi penyederhanaan pecahan-pecahan senilai. Dalam hal ini siswa harus mampu memahami pemecahan masalah tentang penyederhanaan pecahan senilai, kemudian guru memberikan latihan soal. Pertemuan kedua digunakan menjelaskan materi penyederhanaan pecahan biasa yang pembilang lebih besar dari pada penyebut. Dalam hal ini siswa harus mampu memahami pemecahan masalah tentang

¹² Porwanto, *Evaluasi hasil belajar*, (Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2009), hal. 46

penyederhanaan pecahan biasa yang pembilang lebih besar dari pada penyebut, kemudian guru memberikan latihan soal. Pertemuan ketiga digunakan untuk tes evaluasi. Tes evaluasi adalah tes hasil belajar setelah pembelajaran dan dilakukan selama 2 jam pelajaran (70 menit). Disini peneliti menggunakan tes evaluasi dalam bentuk esay dengan jumlah butir 5 soal. Kemudian nilai akhir adalah soal benar yang didapat siswa dikalikan 5 sehingga nilai maksimalnya 100.

Tes evaluasi bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh ketercapai pembelajaran yang telah dilaksanakan serta sebagai pembandingan metode brainstorming dan konvensional. Metode pembelajaran ini diharapkan bisa meningkatkan keaktifan belajar dan hasil belajar siswa pada penyederhanaan pecahan dan mengubah pemikiran siswa bahwa materi penyederhanaan pecahan merupakan materi yang tidak sulit, tidak membosankan, dan tidak menakutkan.