

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam dunia pendidikan. Dalam kehidupan sehari-hari setiap orang pasti selalu berhubungan dan berkaitan dengan matematika, misalnya mengukur jarak, jual beli, menukar barang, dan lain-lain. Paling tidak, hitungan dasar yang melibatkan penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian harus dikuasai oleh semua orang. Matematika juga memberikan sumbangan langsung dan mendasar terhadap bidang ilmu lain seperti, ekonomi, kesehatan, teknologi dan lain-lain. Dengan kata lain, disebutkan bahwa matematika merupakan sumber dan pelayanan bagi ilmu lain. Untuk itu ilmu matematika merupakan suatu hal yang wajib dipelajari terutama pada siswa jenjang pendidikan formal.

Dalam dunia pendidikan sering kita jumpai permasalahan terkait kegiatan pembelajaran yang ada dalam suatu kelas. Salah satu permasalahan tersebut adalah penemuan di kelas VII MTs AL-Mukarrom Kauman Ponorogo. Permasalahan yang ada di pembelajaran matematika di kelas tersebut adalah kelas yang tidak kondusif, siswa yang tidak memperhatikan guru yang mengajar, bermain sendiri, berani duduk dibangku belajar, bahkan ada sebagian siswa yang keluar kelas. Hal ini menjadikan pembelajaran yang tidak menuai hasil yang maksimal. Melihat kenyataan ini tentunya diperlukan guru yang memiliki tingkat kreatif yang tinggi, bisa pula dengan penggunaan bermacam-macam metode pembelajaran guna menunjang prestasi siswa. Dalam hal ini juga terdapat minimnya minat belajar khususnya pada mata pelajaran matematika.

Setelah peneliti melihat pembelajaran di kelas VII MTs AL-Mukarrom berasumsi minat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika masih sangat rendah. Hal ini peneliti ketahui dari observasi dengan adanya siswa yang bermain sendiri, tiduran saat pembelajaran, keluar dari ruang kelas ikut bermain sepak bola kelas lain yang sedang olah raga, bahkan ada pula yang berani duduk diatas meja ketika diberi pembelajaran matematika. Asumsi penulis diperkuat ketika penulis menanyakan kepada bapak Marimen guru matematika kelas VII memang benar minat siswa masih rendah, faktor pemicunya adalah karakteristik siswa. Dari faktor itulah prestasi siswa di kelas VII MTs AL-Mukarrom masih rendah.

Model pembelajaran yang diharapkan dapat memperbaiki permasalahan diatas adalah menggunakan model kooperatif learning yang dikolaborasikan dengan *experiential learning*. Melalui model ini

siswa mampu mengembangkan pengetahuannya dari yang sederhana hingga pada pengetahuan yang kompleks.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian dengan judul “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis *Experiential Learning* Terhadap Prestasi Belajar dan Minat Belajar Matematika”

1.2. Identifikasi Masalah

Masalah yang dapat diidentifikasi dalam proses pembelajaran kelas VII MTs AL-Mukarrom yng merupakan sekolah eksperimen adalah :

1. Tingkat Minat belajar matematika yang masih rendah
2. Kurangnya variasi guru dalam menyampaikan pelajaran
3. Siswa kesulitan dalam memecahkan masalah terkait pembelajaran matematika
4. Prestasi belajar siswa yang masih rendah

1.3. Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Apakah model pembelajaran kooperatif berbasis *experiential learning* lebih efektif daripada model kooperatif tidak berbasis *experiential learning* terhadap minat belajar siswa?
2. Apakah model pembelajaran kooperatif berbasis *experiential learning* lebih efektif daripada model kooperatif tidak berbasis *experiential learning* terhadap prestasi belajar siswa?
3. Apakah model pembelajaran kooperatif berbasis *experiential learning* lebih efektif daripada model kooperatif yang tidak berbasis *experiential learning*?

1.4. Tujuan Masalah

Sesuai rumusan masalah di atas, maka tujuan Secara umum penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh manapenerapan pembelajaran kooperatif berbasis *experiential learning* dan pengaruhnya terhadap minat belajar dan prestasi belajar matematika. Tujuan khusus penelitian adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif berbasis *experiential learning* lebih efektif daripada model kooperatif tidak berbasis *experiential learning* terhadap minat belajar siswa.
2. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif berbasis *experiential learning* lebih efektif daripada model kooperatif tidak berbasis *experiential learning* terhadap prestasi belajar siswa.
3. Untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif berbasis *experiential learning* lebih efektif daripada model kooperatif tidak berbasis *experiential learning*.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat:

1. Bagi penulis
Dapat menambah pengetahuan tentang pembelajaran yang menggunakan model kooperatif Learning berbasis *experiential learning* khususnya pada pembelajaran matematika.
2. Bagi siswa
Menumbuhkan minat belajar dan memiliki semangat baru dalam mengikuti pembelajaran matematika, serta dapat meningkatkan prestasi.
3. Bagi guru
Memberikan wawasan terhadap guru mengenai model-model pembelajaran, sehingga dapat menerapkan pembelajaran yang bervariasi.