

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa dijenjang pendidikan formal mulai dari tingkat SD sampai pada tingkat SMA bahkan di perguruan tinggipun tidak terlepas dari matematika. Hal ini menunjukkan bahwa matematika memegang peranan yang penting dalam upaya peningkatan mutu SDM (Sumber Daya Manusia). Namun pada kenyataannya banyak siswa yang kurang menyukai matematika, karena mereka menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membingungkan.

Menurut pengamatan dan pengalaman Dienes:

Terdapat anak-anak yang menyenangi matematika hanya pada permulaan, mereka berkenalan dengan matematika yang sederhana, semakin tinggi sekolahnya makin sukar matematika yang dipelajari, makin kurang minatnya dalam belajar matematika sehingga dianggap matematika itu sebagai ilmu yang sukar dan rumit.¹

Disimpulkan bahwa banyak anak yang awalnya menyukai matematika, tidak lama kemudian sikapnya berubah menjadi takut terhadap mata pelajaran matematika. Sehingga menyebabkan hasil belajar siswa yang kurang optimal.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang menjadi milik siswa sebagai akibat dari kegiatan belajar yang dilakukannya. Dapat disimpulkan bahwa

¹ Lisnawati Simanjuntak, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 1993), h.

pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.² Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

Dengan demikian penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik ini menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Trianto menyatakan bahwa untuk menanamkan konsep guru harus bisa menentukan suatu metode yang tepat dan sesuai yang dapat menciptakan situasi dan kondisi kelas yang aktif dan kondusif, agar proses pembelajaran dapat sesuai dengan tujuan yang diharapkan.³ Guru dapat menyebabkan kesulitan karena metode yang digunakan tidak bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan. Selain itu metode yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan.

Salah satu metode yang menawarkan pembelajaran aktif dan menciptakan lingkungan atau situasi belajar yang kondusif adalah Suggestopedia. Menurut Lazanov, Suggestopedia adalah metode pembelajaran berdasarkan pada pengetahuan modern tentang kerja otak manusia dan belajar paling efektif.⁴

Pengajaran dengan Suggestopedia melibatkan pemberian sugesti positif, mengaitkan materi dengan kehidupan nyata, melibatkan siswa untuk aktif dalam

² Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi pressindo, 2008), h. 15

³ Trianto, *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: PT.Prestasi Pustakarya, 2010), h. 7

⁴ Lou Russel, *The Accelerated Learning Fieldbook*, (Bandung: Nusa Media, 2011), h. 217

pembelajaran, memutar musik dan menghias kelas agar lebih santai atau bersemangat.⁵ Kesan yang diberikan adalah bahwa setiap siswa mampu mengikuti setiap pembelajaran dengan berhasil, pelajaran tidak ada yang sulit, dan situasi belajar yang menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan menghias kelas, memutar musik, dan memberikan sugesti (dalam penelitian ini sugesti yang dipakai adalah kata-kata positif) yang menuntut pemahaman siswa.

Richards dan Rodgers menyatakan bahwa ciri-ciri metode ini mencakup suasana sugestif di tempat penerapannya. Suasana ini ditampilkan dengan musik yang sayup-sayup, dekorasi ruangan yang rapi, tempat duduk yang menyenangkan, dan teknik-teknik dramatik yang dipergunakan oleh guru dalam penyajian bahan pembelajaran.⁶ Semua itu secara total bertujuan untuk membuat siswa santai yang memungkinkan mereka membuka hati untuk belajar dalam suatu pembelajaran yang tidak menekan atau membebani siswa.

Suggestopedia tidak percaya pada penggunaan laboratorium dan tidak pula percaya pada latihan-latihan struktural yang ketat. Latihan yang mekanistik dipandang tidak akan mendatangkan hasil yang baik. Sebaliknya Suggestopedia

⁵ <http://mutiaraarif.wordpress.com>, diakses pada tanggal 07 Juli 2012

⁶ Richard, Jack K. dan Theodore S. Rodgers. *Approach and Method in Language Teaching, a Description and Analysis*. (New York: Cambridge University Press, 1993), h. 142-143.

menekankan pada penyerapan mental dari bahan pembelajaran yang diterima untuk kemudian direnungkan dan dipakai bersama siswa lain di dalam kelas.⁷

Pada umumnya, bahan pembelajaran dalam bentuk dialog yang panjang. Dialog dalam Suggestopedia mempunyai ciri-ciri sebagai berikut: (1) penekanan pada kosa kata dan isi, (2) dasar pembuatan dialog adalah keadaan atau peristiwa hidup yang riil, (3) memiliki kegunaan praktis, (4) kata-kata yang menunjukkan sugesti bisa diberi garis bawah, dicetak tebal, atau diberi warna yang berbeda.⁸

Penerapan sistem pembelajaran konvensional secara terus-menerus tanpa adanya variasi bisa menjadi kendala pada saat KBM berlangsung. Oleh karena itu, peneliti mencoba dengan adanya pemberian Suggestopedia pada mata pelajaran matematika diharapkan dapat tercipta suasana belajar siswa yang lebih menyenangkan, rileks dan nyaman bagi para siswa, sehingga diharapkan bisa berpengaruh pada hasil belajar siswa agar lebih baik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam dalam pembelajaran matematika untuk melihat ada atau tidaknya pengaruh pemberian Suggestopedia terhadap hasil belajar siswa. Sehingga diambil judul:

⁷ Aziz Fachrurrozi dan Erta Mahyuddin, *Pembelajaran Bahasa Asing*, (Jakarta: Bania Publishing, 2010), h. 154

⁸ Soenjono Dardjowidjojo, *Lima Pendekatan Mutakhir dalam Pengajaran Bahasa*. (Jakarta: Pelita Sinar Harapan, 1966), h. 64

Pengaruh Pembelajaran Suggestopedia terhadap Hasil Belajar Siswa pada Sub Materi Melukis Sudut di kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Cangu Mojokerto.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode Suggestopedia di kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Cangu Mojokerto?
2. Bagaimana aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan metode Suggestopedia di kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Cangu Mojokerto?
3. Adakah pengaruh metode Suggestopedia terhadap hasil belajar siswa pada sub materi melukis sudut kelas VII-A di MTs. Al-Musthofa Cangu Mojokerto?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dengan metode Suggestopedia di kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Cangu Mojokerto.
2. Untuk mendeskripsikan aktivitas siswa pada proses pembelajaran dengan metode Suggestopedia di kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Cangu Mojokerto.

3. Untuk mengetahui adakah pengaruh metode Suggestopedia terhadap hasil belajar siswa pada sub materi melukis sudut kelas VII-A di MTs. Al-Musthofa Canggü Mojokerto dengan melihat adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi metode Suggestopedia.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi peneliti : hasil penelitian diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran matematika.
2. Bagi guru : dengan dilaksanakan penelitian ini, guru dapat menerapkan metode pembelajaran matematika yang sesuai dengan kondisi siswa dalam kelas sehingga hasil belajar mencapai ketuntasan yang maksimal.
3. Bagi siswa : membantu siswa untuk meningkatkan hasil belajar pada sub materi melukis sudut dengan metode Suggestopedia.

E. Definisi Istilah

Agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran maka ada beberapa istilah yang perlu peneliti definisikan. Adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Pengaruh adalah suatu daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak atau perbuatan seseorang⁹.

⁹ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 664

2. Suggestopedia berasal dari suggestologi, yaitu ilmu yang mempelajari secara sistematis tentang pengaruh-pengaruh non-rasional atau pengaruh-pengaruh yang tidak disadari terhadap perilaku manusia¹⁰. Sugesti adalah usul, anjuran, saran, pengaruh yang dapat menggerakkan hati.¹¹
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar.¹² Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.¹³
4. Melukis sudut adalah menggambar dan mengukur besar suatu sudut yang dikehendaki dengan menggunakan busur atau jangka.¹⁴

F. Batasan Penelitian

Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, maka peneliti memberikan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Materi yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu sub materi memindahkan sudut dan melukis sudut.

¹⁰ Aziz Fachrurrozi dan Erta Mahyuddin, *Pembelajaran Bahasa asing*, (Jakarta: bania publishing, 2010), h. 149

¹¹ Pius A Partanto dan M. Dahlan Al Barry, *Kamus ilmiah Populer*, (Surabaya: Arkola, 1994), h. 730

¹² Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi pressindo, 2008), h. 14

¹³ Slameto, *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), h. 2

¹⁴ Sudirman, *Cerdas Aktif Matematika*, (Jakarta: Ganeca Exact, 2007), h. 194

2. Penelitian ini juga terbatas pada siswa kelas VII-A MTs. Al-Musthofa Canggung Mojokerto.
3. Penelitian ini tidak dapat melihat besarnya pengaruh, tetapi ada tidaknya pengaruh hanya bisa dilihat dari perubahan hasil belajar siswa.

Dengan kata lain, jika hasil belajar siswa menggunakan metode Suggestopedia lebih baik dari pada metode konvensional maka dianggap berpengaruh.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih memudahkan pembahasan pada judul skripsi ini penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab pertama : pendahuluan yang merupakan landasan awal penelitian meliputi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional variabel, batasan penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua : Kajian pustaka meliputi: pertama, tinjauan mengenai metode Suggestopedia yang terdiri dari pengertian metode Suggestopedia, komponen dan prinsip metode Suggestopedia, tahapan-tahapan metode Suggestopedia, sintaks pembelajaran metode Suggestopedia serta kelebihan dan kelemahan metode Suggestopedia. Kedua, tinjauan mengenai hasil belajar. Ketiga, tinjauan mengenai keterkaitan antara metode Suggestopedia dengan hasil belajar. Keempat, tinjauan mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran. Kelima tinjauan mengenai aktivitas siswa. Keenam tinjauan

mengenai materi melukis sudut dan memindahkan sudut. Kemudian yang ketujuh tinjauan mengenai hipotesis penelitian.

Bab ketiga : Metodologi penelitian meliputi: jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel, rancangan penelitian, prosedur penelitian, perangkat pembelajaran, instrumen penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

Bab keempat : Laporan hasil penelitian meliputi: hasil penelitian dan analisis data yang terdiri atas: hasil pengamatan kemampuan guru dan aktivitas siswa pada proses pembelajaran metode Suggestopedia diterapkan. Analisis Tes Hasil Belajar (THB) siswa sebelum dan sesudah metode Suggestopedia diterapkan yang terdiri dari uji statistik parametrik dengan menggunakan uji hipotesis data berpasangan (*pairet test*) untuk mengetahui perbedaan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah metode Suggestopedia diterapkan, serta pengaruh metode Suggestopedia terhadap hasil belajar siswa.

Bab kelima : Pembahasan dan diskusi hasil penelitian. pembahasan mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa dan data Tes Hasil Belajar (THB) yang dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis data berpasangan.

Bab keenam : Penutup yang meliputi kesimpulan dan saran.