

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan. Oleh karena itu, pembangunan dibidang pendidikan merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan sumber daya manusia agar dapat bersaing dalam menghadapi perkembangan zaman. Meningkatkan sumber daya manusia tidak lain harus melalui proses pendidikan yang baik dan terarah. Disamping itu, pendidikan menekankan pada proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa baik dari aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Sutikno Sobry (2013:32) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah tidak dapat lagi dipandang sebagai penguasa tunggal, tetapi dianggap sebagai *manager of learning* (pengelola belajar) yang perlu senantiasa membimbing dan membantu para siswa. Dalam proses pembelajaran, telah mengubah peran guru dan siswa. Peran guru telah berubah dari: (1) sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi, ahli materi dan sumber segala jawaban, menjadi sebagai fasilitator pembelajaran, pelatih, kolabolator, dan mitra belajar; (2) dari mengendalikan dan mengarahkan semua aspek pembelajaran, menjadi lebih banyak memberikan alternatif dan tanggung jawab kepada setiap siswa dalam proses pembelajaran. Sementara itu peran siswa dalam pembelajaran telah mengalami perubahan juga, yaitu: (1) dari penerima informasi yang pasif

menjadi partisipan aktif dalam proses pembelajaran, (2) dari mengungkapkan kembali pengetahuan menjadi menghasilkan pengetahuan, (3) dari pembelajaran sebagai aktivitas individual menjadi pembelajaran kolaboratif dengan siswa lain. Dalam proses pembelajaran, berhasil tidaknya pencapaian tujuan banyak dipengaruhi oleh bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa. Oleh sebab itu, kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran selama ini tidak didasari pada proses pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Akibatnya, ketika siswa diberi soal aplikasi atau soal yang berbeda dengan soal latihannya, maka mereka tidak mampu menyelesaikan soal tersebut. Hal ini terbukti dari pengamatan dan rendahnya nilai ulangan harian, diketahui bahwa proses pembelajaran pada masih bersifat konvensional dan didominasi dengan ceramah. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi membosankan yang berakibat nilai ulangan harian untuk 4 SD di Kecamatan Dempet rendah. Selain itu, dalam mengajar guru tidak menggunakan media ajar yang mampu mengajak siswa aktif. Akibatnya siswa merasa jenuh serta kegiatan belajar mengajar menjadi kurang efektif. Pembelajaran menjadi terasa monoton dan menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Jika dilihat dari cara guru mengajar siswa yang masih senang bermain maka diperlukan media ajar yang dapat mengajak siswa bermain sambil belajar. Namun, juga harus disesuaikan dengan isi materi sehingga siswa dapat berfikir kreatif.

Sardiman (2003:147) untuk mendapatkan hasil belajar yang optimal, banyak dipengaruhi komponen-komponen belajar mengajar. Sebagai contoh bagaimana

mengorganisasikan materi, metode yang diterapkan, media yang dipergunakan, dan lain-lain. Komponen-komponen tersebut tentunya juga berlaku untuk pendidikan dan pembelajaran matematika.

Matematika merupakan bidang studi yang sangat penting dalam sistem pendidikan di seluruh dunia karena matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan sains dan teknologi. Matematika juga mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dalam memajukan daya pikir manusia. Daryanto dan Muljo (2012:240) berpendapat bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kemampuan tersebut sangat dibutuhkan oleh siswa agar dapat mempelajari matematika dengan baik. Selain itu, kemampuan penalaran dan berpikir logis juga akan bermanfaat bagi siswa dalam memecahkan permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan sehari-hari.

Memecahkan suatu masalah merupakan suatu aktivitas dasar bagi manusia, termasuk halnya dalam proses pembelajaran. Ruseffendi (1998:216) mengemukakan bahwa masalah dalam pembelajaran matematika adalah suatu persoalan yang ia sendiri mampu menyelesaikannya tanpa menggunakan cara atau algoritma yaitu rutin. Apabila siswa dilatih untuk menyelesaikan masalah, maka siswa akan mempunyai keterampilan untuk mengintegrasikan konsep-konsep dan keterampilan yang telah dipelajari untuk menemukan algoritma atau prosedur non rutin sebagai dasar penyelesaian masalah. Dalam menyelesaikan masalah, siswa diharapkan mampu memahami proses menyelesaikan masalah, menjadi terampil

dalam memilih dan merumuskan rencana penyelesaian, serta mengorganisasikan keterampilan yang dimiliki sebelumnya untuk menyelesaikan masalah.

Suherman (2003:58) menyatakan tujuan umum pembelajaran matematika pada jenjang sekolah dasar dan menengah adalah untuk memberikan penekanan pada keterampilan dalam penerapan matematika, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam membantu mempelajari ilmu pengetahuan yang lain. Akan tetapi tujuan tersebut masih jauh dari apa yang diharapkan.

Kemampuan pemecahan masalah perlu ditingkatkan khususnya dalam pembelajaran matematika. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan pola pikir siswa dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah dalam matematika memerlukan kemampuan dasar yang menyeluruh, meliputi pemahaman tentang definisi, pemahaman tentang algoritma dan pemahaman tentang teorema. Ketiga pemahaman tersebut harus dikuasai siswa secara terstruktur. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam pemecahan masalah matematika siswa diharuskan untuk memahami konsep sebelumnya.

Pada kenyataannya, proses pembelajaran matematika selama ini tidak didasari pada proses pemahaman konsep dan pemecahan masalah. Hal ini terbukti pada 4 SD yang berada di Dempet bahwa di dalam proses pembelajaran matematika guru kelas V menggunakan metode ceramah dan tanya jawab, sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Dengan metode tersebut, akibatnya siswa hanya menerima dan menghafal rumus praktis yang diberikan oleh guru, bukan memahami rumus yang diberikan dan mengetahui hubungan antara rumus-rumus yang telah dihafal. Selain itu, contoh soal yang diberikan

guru berupa soal-soal tertutup yang hanya membutuhkan penerapan satu rumus atau konsep saja, sehingga saat siswa diberikan tes pemecahan masalah sesuai dengan kompetensi dasar yang tertuang pada silabus dan rencana pembelajaran, siswa tidak bisa mengerjakan dengan baik. Selain itu juga diketahui bahwa saat siswa diberikan tes pemecahan masalah yang berbentuk soal cerita, siswa merasa kebingungan mencari rumus rumus yang sesuai dengan masalah yang dihadapi, dan apabila siswa telah menemukan rumus-rumus yang sesuai mereka tidak dapat menggabungkannya untuk melakukan pemecahan masalah.

Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa hanya sebatas menghafal konsep, bukan berpikir analitis untuk melakukan proses pemecahan masalah yang meliputi memahami masalah, merencanakan penyelesaian masalah, menyelesaikan masalah sesuai rencana dan memeriksa kembali hasil penyelesaian untuk mendapatkan jawaban akhir dari permasalahan.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul “Efektivitas model *Problem Based Learning* dengan metode Resitasi dalam pemahaman konsep Matematika siswa kelas V SD”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas siswa yang di ajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap pemahaman konsep pada siswa kelas V SD?

2. Bagaimana efektivitas siswa yang diajar menggunakan metode resitas terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SD?
3. Adakah perbedaan efektivitas model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian in sebagai berikut.

1. Mengukur efektivitas siswa yang di ajar dengan menggunakan model *Problem Based Learning* terhadap pemahaman konsep pada siswa kelas V SD.
2. Mengukur efektivitas siswa yang diajar menggunakan metode resitas terhadap pemahaman konsep siswa kelas V SD.
3. Menganalisis perbedaan efektivitas model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi dalam pemahaman konsep matematika, Khususnya pada kegiatan belajar mengajar di kelas V SD. Secara detail manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Memberikan sumbangan pikiran berupa pengetahuan yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian pada mahasiswa yang sedang mempelajari ilmu pendidikan,

khususnya dalam aspek dan pemahaman konsep matematika melalui model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi. Selain itu penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau sumber rujukan pihak-pihak terkait, seperti: Dinas Pendidikan, sekolah, ataupun institusi pendidikan lainnya. Serta berguna dalam peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran matematika.

1.4.2 Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru, siswa, sekolah, maupun pihak yang terkait.

- 1) Bagi guru, dapat menerapkan model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi untuk memahami konsep dalam pelajaran matematika. Selain itu guru mampu mengarahkan siswa untuk menemukan solusi dalam permasalahan yang dihadapi siswa, sehingga proses pembelajaran bermakna bagi siswa.
- 2) Bagi siswa, diharapkan mampu memahami konsep dan memecahkan masalah dalam pembelajaran. Serta siswa mampu menyelesaikan soal cerita yang bersifat terbuka dalam pembelajaran matematika.
- 3) Bagi sekolah, memberikan sumbangan pemikiran untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih berkualitas di sekolah dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih inovatif, serta meningkatkan kualitas pendidikan bagi sekolah yang bersangkutan.
- 4) Bagi peneliti, menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti dalam menerapkan model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian eksperimen yang berjudul “Efektivitas model *Problem Based Learning* dengan metode Resitasi dalam pemahaman konsep Matematika siswa kelas V SD”, terdapat beberapa ruang lingkup yaitu.

- 1) Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan pemahaman konsep matematika siswa pada pembelajaran yang berkaitan dengan soal cerita yang bersifat terbuka.
- 2) Penggunaan model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi.
- 3) Fokus penelitian ini dilakukan pada mata pelajaran matematika Kelas V semester 2 di SDN Gempoldenok, SDN sidomulyo 1, SDN Baleromo 2 dan SDN Balerejo 1 tahun pelajaran 2018/2019.
- 4) Subjek penelitian kelas V yang berjumlah 4 kelas. Terdiri dari 2 kelas kontrol dan 2 kelas eksperimen.
- 5) Cakupan materi pada penelitian ini yaitu materi semester 2 dengan kompetensi dasar 4.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga.

1.6 Definisi Operasional

Menghindari salah tafsir tentang variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan masing-masing variabel dalam definisi operasional sebagai berikut.

1.6.1 Efektivitas

Efektifitas adalah pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang telah direncanakan sebelumnya. Beberapa kriteria atau ukuran mengenai efektifitas, yaitu: (a) kejelasan tujuan yang hendak dicapai, (b) kejelasan strategi pencapaian tujuan, (c) proses analisis dan perumusan kebijakan yang mantap, (d) perencanaan yang matang, (e) penyusunan program yang tepat, (f) tersedianya sarana dan prasarana, (g) pelaksanaan yang efektif dan efisien, dan (h) sistem pengawasan dan pengendalian.

1.6.2 Model *Problem Based Learning* dengan Metode Resitasi

Problem Based Learning (PBL) merupakan model pembelajaran yang menitikberatkan pada pemahaman terhadap masalah yang dihadapi. Model ini mengharuskan siswa untuk berpikir kritis secara mandiri dalam mengidentifikasi masalah dan merumuskan pemecahan masalah. Langkah-langkah *Problem Based Learning* (PBL) meliputi.

- 1) Menyajikan suatu permasalahan,
- 2) Mengorganisir siswa untuk penelitian masalah,
- 3) Memfasilitasi siswa untuk melakukan penyelidikan guna mendapatkan data dan informasi yang tepat,
- 4) Membuka dialog untuk penyelesaian masalah, dan pada akhirnya
- 5) Mengarahkan siswa untuk mengoreksi hasil pemecahan masalah yang telah dilakukan.

metode resitasi adalah suatu metode yang digunakan dalam pembelajaran yang bertujuan untuk mengaktifkan siswa dengan cara mengerjakan tugas yang diberikan guru setelah menjelaskan suatu materi, yang pengerjaannya di sekolah

maupun di luar sekolah yang mana setelah mengerjakan tugas tersebut siswa akan dimintai pertanggung jawaban. Metode resitasi atau penugasan cakupannya lebih luas daripada sekedar homework. Langkah-langkah metode resitasi

1. Fase pemberian tugas
2. Fase pelaksanaan tugas
3. Fase mempertanggungjawabkan tugas.

1.6.3 Pemahaman Konsep Matematika

Pemahaman konsep matematika adalah kemampuan koneksi matematik antar berbagai ide, memahami bagaimana ide-ide matematik saling terkait satu sama lain sehingga terbangun pemahaman menyeluruh, dan menggunakan matematik dalam konteks di luar matematika. Pemahaman konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah. Indikator pemahaman konsep antara lain: 1) menyatakan ulang setiap konsep, 2) mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya), 3) memberikan contoh dan non contoh dari konsep, 4) menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, 5) mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep, 6) menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, dan 7) mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Berdasarkan definisi-definisi variabel tersebut dapat dikatakan bahwa hubungan antara variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi sebagai variabel bebas akan diukur pengaruhnya terhadap efektivitas dilihat dari kemampuan pemahaman konsep yang merupakan variabel terikat. Hal ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan sebelumnya. Sedangkan mata pelajaran matematika merupakan representasi dari masalah yang digunakan untuk melatih dan mengukur efektivitas penerapan model *Problem Based Learning* dengan metode resitasi dalam pemahaman konsep matematika siswa kelas V SD.

