

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pendidikan nasional menjamin pemerataan kesempatan pendidikan, peningkatan mutu dan relevansi serta efisiensi manajemen pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Untuk menghadapi era globalisasi tersebut yang diiringi dengan perkembangan IPTEK yang pesat, maka dituntut untuk mampu memanfaatkan informasi dengan baik dan cepat. Untuk itu dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan nalar yang tinggi.

Pendidikan dewasa ini membuat kekhawatiran tersendiri bagi para orang tua dan pihak sekolah yang telah dipercaya sebagai lembaga pendidikan. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu merancang dan melaksanakan program pengalaman belajar dengan tepat agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata.

Matematika sangat diperlukan siswa dalam mempelajari dan memahami mata pelajaran lain karena matematika merupakan induk dari pengetahuan (*Mother of Science*) yang di dalamnya mencakup berbagai ilmu pengetahuan. Zulfah (2006:1) Menyatakan bahwa “matematika sebagai suatu ilmu memiliki objek dasar abstrak yang dapat berupa fakta, konsep, operasi, dan prinsip. Dari objek dasar itu berkembang menjadi objek-objek lain, misalnya pola-pola,

struktur-struktur dalam matematika yang ada dewasa ini”. Selanjutnya disebutkan lagi oleh Sumarno dan Sukahar dalam Zulfah (2006:1) menyebutkan bahwa “pola pikir yang digunakan dalam matematika itu adalah deduktif atau deduktif aksiomatik”. Matematika sebagai ilmu dasar begitu cepat mengalami perkembangan, hal itu terbukti dengan makin banyaknya kegiatan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi pada kenyataannya banyak siswa merasa takut, enggan dan kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Hal yang menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari matematika karena kurangnya pemahaman konsep dan kemampuan untuk bertanya dalam diri mereka. Padahal kemampuan bertanya sangat penting dimiliki oleh siswa dalam penguasaan materi pelajaran. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang bersifat mendasar yang dipersyaratkan bagi penguasaan keterampilan berikutnya.

Ketidaktahuan peserta didik mengenai kegunaan matematika dalam praktek sehari-hari menjadi penyebab mereka lekas bosan dan tidak tertarik pada mata pelajaran matematika. Banyak anak berfikir bahwa pelajaran matematika merupakan pelajaran yang menyeramkan. Apalagi ketika dihadapkan pada tes yang berbentuk soal cerita. Hal yang menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa dalam mempelajari matematika karena kurangnya pemahaman konsep dan kemampuan untuk bertanya dalam diri mereka. Padahal kemampuan bertanya sangat penting dimiliki oleh siswa dalam penguasaan materi pelajaran. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan penting dalam belajar. Jauh lebih penting daripada menjawab pertanyaan. Seorang ilmuwan dapat menemukan hal-hal baru karena karakter pikirannya yang haus pengetahuan sehingga tak pernah berhenti

bertanya. Kenyataan menunjukkan bahwa kita belum menempatkan pengembangan keterampilan bertanya siswa sebagai prioritas. Justru sebaliknya, dunia pendidikan kita terjebak dalam memprioritaskan siswa terampil menjawab. Keterampilan bertanya merupakan keterampilan yang bersifat mendasar yang dipersyaratkan bagi penguasaan keterampilan berikutnya.

Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan sistematis. Otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi tersebut dan tidak berupaya untuk menghubungkannya dengan kehidupannya sehari-hari. Akibatnya mereka pintar secara teoritis saja namun tidak dalam mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Keterampilan bertanya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam rangka meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, yang sekaligus merupakan bagian dari keberhasilan dalam pengelolaan instruksional dan pengelolaan kelas. Melalui keterampilan bertanya, guru mampu mendeteksi hambatan proses berpikir di kalangan siswa dan sekaligus dapat memperbaiki dan meningkatkan proses belajar di kalangan siswa. Untuk dapat mengimplementasikan keterampilan bertanya dalam kelas matematika maka seorang guru perlu mengenal macam dari jenis pertanyaan, khususnya pertanyaan proses dan pertanyaan tingkat tinggi. Pertanyaan proses merupakan bentuk pertanyaan yang mengacu pada pengembangan konsep sains, melalui daur berpikir empirico-logico-verificatio yang antara lain memuat pertanyaan observasi, klasifikasi, komunikasi, kesimpulan, hipotesis, eksperimentasi, dan pengukuran. Selanjutnya, pertanyaan tingkat tinggi merupakan upaya menggali

kemampuan siswa berpikir yang melibatkan aspek penilaian, penciptaan, dan penalaran yang hakikatnya mengarahkan siswa untuk mampu berpikir taat asas.

Kemampuan bertanya merupakan dasar untuk mengembangkan ide baru dalam berinovasi. Bertanya merupakan menunjukkan tumbuhnya minat mendapatkan pengetahuan baru dan teori baru. Simultan dengan itu, kemampuan menjawab pertanyaan merupakan hal yang tidak kalah penting. Bagaimana siswa dilatih untuk menjawab dengan singkat dan mendukung pernyataan singkat dengan informasi yang rinci, argumentasi yang rasional merupakan keterampilan dasar untuk meningkatkan kemampuan belajar.

Secara alami manusia dilahirkan dan tumbuh dengan rasa ingin tahu tentang sesuatu bahkan banyak hal. Berbeda dengan bayi atau anak kecil, orang dewasa mencari sumber yang dapat menjawab rasa ingin tahu mereka. Anak SD juga terlahir sebagai manusia yang penuh dengan pertanyaan untuk memenuhi rasa keingintahuannya. Seorang guru pun seyogyanya memahami hal itu dengan baik. Sehingga menciptakan kondisi pembelajaran yang memfasilitasi anak bertanya, menjawab pertanyaan, atau menanggapi jawaban pertanyaan guru dan temannya.

Seorang guru bertugas dalam menyampaikan materi ajar yang berkaitan dengan berbagai peristiwa yang terdapat di sekitar siswa. Sebetulnya banyak hal yang menjadi pertanyaan bagi siswa sebelum belajar. Pertanyaan demi pertanyaan akan terlontar dari mulut siswa apabila guru memberi kesempatan untuk itu. Karena gurulah arsitektur yang merencanakan sekaligus menjadi motivator dan fasilitator bagi berkembangnya kompetensi yang dimiliki oleh siswa. Kemampuan bertanya memiliki banyak tujuan dalam proses pembelajaran diantaranya

menumbuhkan minat dan rasa ingin tahu siswa. Ungkapan-ungkapan yang dilontarkan guru tentang berbagai peristiwa yang berkaitan dengan matematika di sekitar siswa dan keterkaitannya dengan materi yang akan dipelajari pada mata pelajaran matematika, akan memancing rasa ingin tahu yang besar pada siswa.

Dengan kata lain akan mengalir berbagai pertanyaan dari siswa yang mencerminkan rasa ingin tahu tersebut. Kondisi ini menjadi modal berikutnya yang dapat dikelola oleh guru, untuk mengembangkan kemampuan bertanya di dalam kelas. Kemudian siswa pun terlatih untuk mengembangkan pendekatan yang aktif untuk belajar. Rasa ingin tahu yang sudah berkembang harus bisa dimanfaatkan oleh guru. Selalu memancing keluarnya pertanyaan siswa dan mendistribusi pertanyaan secara bervariasi, dari bersifat perorangan, kelompok, maupun klasikal, akan menciptakan pembelajaran yang mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Menjalin komunikasi dengan seluruh kelas untuk menghidupkan interaksi dan proses belajar mengajar. Dengan begitu hasil belajar siswa akan meningkat.

Bertanya timbul bila sesuatu tidak jelas dan mendorong seseorang berusaha untuk memahaminya. Pembelajaran siswa terletak pada asumsi belajar akan berlanjut pada tingkat yang lebih tinggi atau suatu kompleksitas jika siswa selalu bertanya. Latar belakang budaya menyebabkan siswa tidak terbiasa mengajukan pertanyaan, padahal pertanyaan dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk mengemukakan gagasan. Gagasan-gagasan pada siswa akan muncul bila dalam proses belajar mengajar dimana guru menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa belajar dengan aman, tenang dan nyaman. Mereka hanya terbiasa menerima informasi dari gurunya.

Dari segi proses, kemauan bertanya akan muncul apabila seseorang memiliki motif ingin tahu. Pemenuhan rasa ingin tahu memerlukan kondisi yang aman, sehingga tugas gurulah yang harus menciptakan kondisi yang aman tersebut dengan cara menciptakan iklim interaksi tanya jawab secara menyenangkan dalam pembelajaran.

Hal yang terjadi di lingkungan belajar khususnya sekolah dasar, masih banyak siswa yang pasif dalam proses belajar matematika terutama di kelas tinggi. Ketidakaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika dipicu karena siswanya sendiri yang kurang aktif baik itu bertanya ataupun menjawab soal. Jika ditanya yang menjawab hanya beberapa orang, siswa kurang berani bertanya pada guru dan tidak mau memberikan pendapat saat ada diskusi sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Banyak siswa yang kurang tertantang untuk mempelajari dan menyelesaikan soal-soal matematika, terutama soal-soal cerita. Karena banyak yang menganggap matematika merupakan ilmu yang sangat sulit dipelajari dan tidak ada gunanya sehingga sebisa mungkin harus dihindari. Oleh sebab itu, prestasi matematika siswa baik secara nasional maupun internasional belum menggembirakan. Rendahnya prestasi matematika siswa disebabkan oleh faktor siswa yaitu mengalami masalah secara komprehensif atau secara parsial dalam matematika. Selain itu, pembelajaran matematika siswa belum bermakna, sehingga pengertian siswa tentang konsep sangat lemah.

Banyak kritikan yang ditujukan pada cara guru mengajar yang terlalu menekankan pada penguasaan sejumlah informasi/konsep belaka. Penumpukan informasi/konsep pada subjek didik dapat saja kurang bermanfaat bahkan tidak

bermanfaat sama sekali kalau hal tersebut hanya dikomunikasikan oleh guru kepada subjek didik melalui satu arah seperti menuang air ke dalam gelas.

Guru harus dapat mengembangkan kualitas pribadi dan siswanya secara keseluruhan. Tapi kenyataan siswa masih kesulitan dalam pembelajaran matematika dikarenakan siswa tidak terbiasa untuk mengerjakan soal-soal yang diberikan guru. Ditambah lagi siswa kurang interaktif dalam pembelajaran matematika seperti rajin bertanya jika tidak mengerti. Siswa hanya menghafal konsep yang diajarkan oleh guru dan kurang mampu memahami dan menggunakan konsep tersebut jika diberikan soal. Padahal dalam pelajaran matematika bukanlah untuk menghafal konsep melainkan memahami dan mampu menerapkan konsep tersebut.

Lebih jauh lagi, bahkan siswa kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya. Akibat dari masalah siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran dan siswa kurang berani untuk bertanya kepada guru akhirnya hasil belajar mereka pun rendah. Salah satu contoh rendahnya hasil belajar matematika siswa di sekolah dasar dapat dilihat dari nilai ulangan harian SD Negeri 104203 Bandar Khalipah Tahun Pelajaran 2013/2014 pada materi operasi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal ini dapat dilihat dari tabel 1.1

**Tabel 1.1 Nilai Matematika Siswa Kelas V Semester 2 Tahun Pelajaran 2013/2014**

<b>Aspek Analisis</b>	<b>Perolehan Nilai</b>
Nilai Terendah	30.00
Nilai Tertinggi	100.00
0.00-60.00 (<KKM)	24 (65.79%)
70.00-100.00 ( $\geq$ KKM)	13 (43.21%)

**(Sumber: Guru Kelas SD Negeri 104203 Bandar Khalipah Kecamatan Percut Sei Tuan**

Oleh karena itu, pembelajaran sebaiknya dirancang dan dilaksanakan untuk program pengalaman belajar dengan tepat agar siswa memperoleh pengetahuan secara utuh sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa. Bermakna disini berarti bahwa siswa akan dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan nyata dengan sering melakukan hal tersebut secara rutin. Confusius (dalam Faturrahman dkk,2009:50) pernah menekankan pentingnya arti belajar dari pengalaman dengan perkataan; “saya dengar dan saya lupa, saya lihat dan saya ingat, saya lakukan dan saya paham”. Salah satu sistem yang dapat diterapkan yakni siswa belajar dengan “melakukan”. Selama proses “melakukan” mereka akan memahami dengan lebih baik dan berlatih dalam mengerjakan soal cerita dengan baik sehingga mampu menyelesaikan soal cerita sesuai dengan jawaban yang diinginkan.

Untuk itu, melalui penelitian tindakan ini perlu didesain strategi pembelajaran matematika dengan memberikan bimbingan berupa pembelajaran melalui masalah pada siswa dalam menyelesaikan soal cerita. Melalui model pembelajaran berbasis masalah maka siswa akan terbiasa dalam mengerjakan soal matematika berbentuk soal cerita. Sehingga anak terbiasa dalam mengerjakan soal dan aktif bertanya sehingga mendukung kepada hasil belajar yang meningkat.

Perubahan cara pandang terhadap siswa sebagai objek menjadi subjek dalam proses pembelajaran menjadi titik tolak banyak ditemukannya berbagai pendekatan pembelajaran yang inovatif. Guru dituntut dapat memilih model pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajarnya. Salah satu alternative model pembelajaran

yang memungkinkan dikembangkannya berbagai keterampilan siswa dalam memecahkan masalah adalah Pembelajaran Berbasis Masalah.

Karena model pembelajaran berbasis masalah ini dapat menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan untuk menentukan pengetahuan baru bagi siswa. Pembelajaran berbasis masalah ini juga meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran, Pemecahan masalah dapat membantu siswa bagaimana mentransfer pengetahuan mereka untuk memahami masalah dalam kehidupan nyata. Pemecahan masalah dapat membantu siswa untuk mengembangkan pengetahuan barunya dan bertanggung jawab dalam pembelajaran yang mereka lakukan. Diharapkan melalui pemecahan masalah siswa lebih menyukai pelajaran matematika. Pemecahan masalah dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka miliki dalam dunia nyata. Pemecahan masalah dapat mengembangkan minat siswa untuk secara terus menerus belajar.

Pembelajaran berbasis masalah dapat diartikan sebagai rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah pembelajaran berbasis masalah merupakan penggunaan berbagai kecerdasan yang diperlukan untuk melakukan konfrontasi terhadap tantangan dunia nyata, kemampuan untuk menghadapi sesuatu yang baru dan kompleksitas yang ada. Pembelajaran berbasis masalah membantu siswa untuk memecahkan masalah dengan proses penemuan yang berkelanjutan dari tipe yang tidak terstruktur yang dihadapkan oleh orang-orang dewasa atau praktisi profesional. Meminjam pendapat Bruner (Trianto 2009:91), bahwa berusaha sendiri untuk mencari pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna. Suatu konsekuensi logis,

karena dengan berusaha untuk mencari pemecahan masalah secara mandiri akan memberikan suatu pengalaman kongkret, dengan pengalaman tersebut dapat digunakan pula memecahkan masalah-masalah serupa, karena pengalaman itu memberikan makna tersendiri bagi peserta didik.

Dalam pembelajaran berbasis masalah yang merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran artinya dalam pembelajaran ini tidak mengharapkan siswa hanya sekedar mendengarkan, mencatat kemudian menghafal materi pelajaran, akan tetapi melalui strategi pembelajaran berbasis masalah siswa aktif berpikir, berkomunikasi, mencari dan mengolah data dan akhirnya menyimpulkannya. Kemudian aktivitas pembelajaran diarahkan untuk menyelesaikan masalah. Pembelajaran berbasis masalah menempatkan masalah sebagai kata kunci dari proses pembelajaran. Artinya, tanpa masalah tidak mungkin ada proses pembelajaran. Pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan pendekatan berpikir secara ilmiah. Berpikir dengan menggunakan metode ilmiah adalah proses berpikir deduktif dan induktif. Proses berpikir ini dilakukan secara sistematis dan empiris, sistematis artinya berpikir ilmiah dilakukan melalui tahapan-tahapan tertentu, sedangkan empiris artinya proses penyelesaian masalah didasarkan pada data dan fakta yang jelas.

Menurut Widodo (2009), dengan pembelajaran berbasis masalah guru dapat melatih siswa untuk menjadi pembelajar yang mandiri, meniru peran orang dewasa dan terbiasa memandang suatu masalah dari berbagai sudut pandang disiplin ilmu yang berbeda. Intinya pembelajaran berbasis masalah mengembangkan siswa agar dapat;(1) Mendefinisikan masalah dengan jelas; (2) Membangun hipotesis alternatif;(3) Memberikan informasi baru setelah hipotesis;

(4) Membangun solusi yang jelas yang sesuai dengan masalah dan kondisi yang seharusnya berdasarkan informasi dan penjelasan dengan alasan yang jelas.

Model pembelajaran berbasis masalah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan membiasakan siswa melalui pertanyaan-pertanyaan sehingga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Agar siswa diharapkan berani mengacungkan tangan kemudian bertanya untuk mencari pengetahuannya yang lain serta mengemukakan ide-ide dari pengetahuan siswa tersebut, siswa dilatih secara rutin untuk mengembangkan kognitif sehingga siswa mampu bertanya dengan baik.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang telah tergambar permasalahan yang timbul dalam penelitian ini, masalah yang timbul adalah:

1. Siswa kurang mampu bertanya pada guru karena kurangnya kemampuan siswa dalam bertanya.
2. Proses pembelajarannya kurang interaktif
3. Siswa diam saja jika ditanya
4. Kurangnya penguasaan konsep pada matematika.
5. Keinginan siswa dalam mempelajari Matematika kurang
6. Hasil belajar matematika siswa rendah

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari latar belakang diatas peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini pada materi Menggunakan Pecahan dalam Masalah Perbandingan dan Skala sub pokok bahasan perbandingan dan skala di kelas V dengan menerapkan Model

Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN 104203 Bandar Khalipah Tahun ajaran 2013/2014”.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala sub pokok bahasan perbandingan dan skala melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas V SD Negeri 104203 Bandar Khalipah?
2. Bagaimana efektifitas model pembelajaran berbasis masalah terhadap hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 104203 Bandar Khalipah?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa pada materi menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala sub pokok bahasan skala dan perbandingan melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas V SD Negeri 104203 Bandar Khalipah
2. Untuk mengetahui bagaimana efektifitas pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 104203 Bandar Khalipah setelah dilakukan penerapan model pembelajaran berbasis masalah.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

Bagi Siswa

1. Memperbaiki kualitas dan hasil belajar matematika.
2. Dapat menyenangkan pelajaran matematika.
3. Mempermudah siswa dalam memahami soal cerita
4. Melatih siswa untuk berani memberikan pertanyaan

Bagi Guru

1. Sebagai bahan masukan dalam mencapai materi pembelajaran, dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah kepada siswa dalam pembelajaran matematika.

Bagi sekolah

1. Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah dalam memilih dan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang tepat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran matematika
2. Model pembelajaran berbasis masalah dapat dilaksanakan pada setiap kelas.

THE  
Character Building  
UNIVERSITY