

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam menunjang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Secara tidak langsung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga menuntut matematika untuk ikut berkembang, seperti diketahui bahwa ilmu ini telah diperkenalkan kepada siswa pendidikan usia dini sehingga penerapannya dalam kehidupan siswa di masa yang akan datang.

Seperti dikemukakan oleh Cookroff (dalam Abdulrahman, 2003 : 253) bahwa:

Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena: (1) selalu digunakan dalam segala kehidupan; (2) semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat dan jelas; (4) dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian dan kesadaran ruangan; (6) memberikan kepuasan terhadap usaha memecahkan masalah yang menantang.

Faktor utama penyebab rendahnya mutu pendidikan adalah kondisi pengajar itu sendiri yaitu kualitasnya tidak layak atau tingkat pendidikan yang dimilikinya belum memenuhi standard yang dibutuhkan sesuai dengan satuan pendidikan tempat bertugas dan tidak sesuai bidang keahliannya. Tantangan yang terkait dengan mutu pendidikan termasuk tantangan pribadi, maupun ketrampilan pendidik dalam melaksanakan tugasnya.

Sebagaimana ketentuan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, setiap sekolah/madrasah mengembangkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dan Standar Isi (SI) dan berpedoman kepada panduan yang ditetapkan oleh

Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP). Panduan penyusunan KTSP terdiri atas dua bagian, yaitu bagian pertama berupa Panduan Umum dan bagian kedua Model KTSP.

Panduan umum memuat pedoman dan rambu-rambu yang perlu diacu, dijabarkan dari berbagai ketentuan-ketentuan tentang kurikulum yang terdapat dalam UU No. 22 tahun 2003 dan PP No. 19 tahun 2005, serta aturan pada umumnya yang berlaku dalam mengembangkan kurikulum. Panduan Umum diterbitkan terpisah dari model KTSP. Satuan Pendidikan yang telah melakukan uji coba kurikulum 2004 secara menyeluruh diperkirakan mampu secara mandiri mengembangkan kurikulumnya berdasarkan SKL, SI dan Panduan Umum.

Bagian kedua Panduan Penyusunan KTSP terdiri dari atas contoh atau model KTSP sebagai hasil pengembangan SKL dan SI dengan menggunakan Panduan Umum. Sebagai contoh hendaknya tidak secara utuh digunakan oleh satuan Pendidikan, namun dapat dimanfaatkan sebagai referensi. Satuan pendidikan perlu memperhatikan kepentingan dan kekhasan daerah, sekolah dan peserta didik dalam mengembangkan KTSP. Untuk itu dapat menggunakan model KTSP sebagai referensi dengan melakukan perubahan dan penyesuaian yang diperlukan. Model KTSP terlampir berupa model silabus setiap mata pelajaran, ditujukan terutama bagi satuan pendidikan yang saat ini belum mampu mengembangkan kurikulum secara mandiri. Bagi satuan pendidikan ini, mempunyai waktu sampai dengan tiga tahun untuk mengembangkan kurikulumnya, yaitu selambat-lambatnya pada Tahun Pembelajaran 2009/2010.

Akan tetapi belakangan ini banyak muncul berbagai masalah tentang mutu pendidikan di Indonesia, termasuk penerapan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan

(KTSP) khususnya bidang studi matematika. Banyak ahli yang mencoba mengungkapkan beberapa penyebabnya, antara lain:

Marpaung (2001:1) mengemukakan bahwa: “Di Indonesia sejak empat tahun terakhir ini menunjukkan dengan jelas betapa memprihatinkannya dunia pendidikan, khususnya pendidikan matematika”.

Karnasih (2001:1) juga menambah bahwa: “permasalahan yang muncul dewasa ini adalah rendahnya kemampuan matematika siswa, banyak kegagalan di matematika sekolah dasar dan madrasah karena disebabkan penggunaan pendekatan tradisional yang tidak cocok dengan cara kebanyakan siswa belajar”.

Peningkatan kualitas pendidikan pada jenjang sekolah harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing dalam era globalisasi. Disiplin ilmu yang dipelajari harus memiliki materi yang cocok, menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman, dan dalam penyampaianya hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang tepat serta menggunakan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi pelajaran sehingga dapat menumbuhkembangkan kreativitas dan keterampilan siswa untuk memecahkan setiap permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan nyata.

Pembelajaran yang baik akan menjadi indikator keberhasilan dalam meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai harapan ini perencana pendidikan khususnya guru harus mampu menciptakan sebuah sistem pembelajaran yang baik dengan merujuk pada tujuan pendidikan sesuai dengan jenis dan jenjang pendidikan pada suatu lembaga pendidikan. Sistem pembelajaran yang diciptakan bukan hanya sebagai konsep namun yang terpenting adalah bagaimana mengimplementasikan konsep itu secara nyata.

Guru merupakan salah satu faktor utama penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang maksimal. Tugas guru adalah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik melalui interaksi komunikasi dan strategi instruksional yang digunakan. Keberhasilan guru menyampaikan materi pembelajaran sangat tergantung kepada kelancaran interaksi komunikasi dengan anak didiknya. Jika proses interaksi komunikasi yang terjadi dalam proses pembelajaran tidak baik mengakibatkan pesan yang disampaikan tidak dapat diterima secara baik oleh peserta didik, maka tujuan pembelajaran tidak tercapai. Untuk keberhasilan sebuah interaksi komunikasi dalam pembelajaran maka dibutuhkan kemampuan guru untuk menciptakan strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Proses pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat dijiwai oleh Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam sebagai ilmu dasar atau *Basic Science*. Oleh karena itu dalam upaya mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan alih teknologi dari negara-negara maju sebaiknya ditingkatkan penguasaan berbagai ilmu dasar, khususnya Matematika, Kimia, Fisika dan Biologi.

Upaya peningkatan pendidikan dan pembelajaran matematika sebagai ilmu-ilmu dasar perlu ditangani dengan sungguh-sungguh pada masa sekarang ini. Untuk mencapai pemahaman siswa dalam matematika bukanlah hal yang mudah. Walaupun usaha perbaikan pendidikan matematika dilakukan terus menerus, seperti penambahan jam belajar, pengadaan buku panduan dan pemanfaatan media dalam mengajar namun masih saja terdapat hambatan serta kekurangan maupun kegagalan. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan matematika belum sesuai dengan yang diharapkan. Sebagaimana diungkapkan oleh Karnasih (2001:2) bahwa:

“nilai rata-rata matematika siswa disekolah sangat rendah dan masih jauh lebih rendah dibandingkan dengan nilai mata pelajaran yang lain, masih banyak siswa memiliki sikap yang tidak positif terhadap matematika. Motivasi belajar siswa masih rendah”.

Dari pendapat ini dapat disimpulkan bahwa rendahnya prestasi belajar matematika yang diperoleh siswa di SMP disebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika maupun penyelesaian soal matematika serta rendahnya motivasi yang disebabkan sikap positif siswa pada pelajaran matematika. Matematika sebagai salah satu ilmu dasar telah berkembang amat pesat, baik dari segi pengembangan materi maupun penggunaannya. Perkembangan ini sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang membutuhkan penggunaan matematika. Perkembangan IPTEK juga telah memacu perkembangan matematika itu sendiri.

Kemampuan guru dalam memilih strategi pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh bagi terciptanya kondisi pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, sehingga kegiatan pembelajaran (*instructional activities*) dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Kemampuan guru dalam memfasilitasi peserta didik merupakan nilai tambah bagi siswa untuk dapat meraih hasil belajar sesuai yang diharapkan. Dengan demikian strategi pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat menentukan untuk terciptanya kondisi yang efisien selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Sebaik apapun desain pelaksanaan pembelajaran dibuat, sangat kecil peluangnya akan dapat berhasil secara optimal untuk mewujudkan pencapaian kompetensi yang diharapkan, apabila tidak didukung oleh pemilihan strategi pembelajaran sekaligus penggunaan metode tepat. Penerapan suatu strategi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak selalu menjamin peserta didik dapat berhasil dalam belajar, hal ini disebabkan masih banyak faktor-faktor lain yang turut

mempengaruhi hasil belajar siswa misalnya materi pelajaran, kenyamanan siswa, suasana belajar.

Suasana menyenangkan dalam pembelajaran lebih mengarah kepada metode apa yang digunakan guru dalam mengajar, siswa akan sangat terfokus perhatiannya bila guru menerapkan metode pengajaran yang dapat menarik perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung. Oleh karenanya guru perlu mengetahui berbagai metode pengajaran dan dapat dipilih untuk dilaksanakan dalam pembelajarannya.

Salah satu contoh rendahnya prestasi belajar matematika siswa di sekolah dasar dapat di lihat dari nilai harian, nilai pekerjaan rumah dan ulangan umum SMP Eka Prasetya Medan pada Tahun Pembelajaran 2010/2011 masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

Tabel 1.1. Tabel Nilai Siswa Kelas VII semester 2 Tahun Pembelajaran 2010/2011

No	Nilai	Jumlah Siswa
1	0-10	-
2	11-20	-
3	21-30	-
4	31-40	-
5	41-50	26
6	51-60	8
7	61-70	-
8	71-80	6
9	81-90	-
10	91-100	-

(Sumber: Tata Usaha SMP Eka Prasetya Medan).

Kreatifitas dan kemandirian dalam belajar sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Untuk itu pengajar mesti menyiapkan media dan manual agar pembelajaran tidak terpusat pada pengajar melainkan berpusat pada pembelajar.

Pembelajaran yang didominasi oleh pengajar akan cenderung untuk menyikapi pembelajar tanpa menumbuhkan motivasi.

Media dengan menggunakan Tangram dirancang untuk dapat meningkatkan kreatifitas pembelajar untuk mengembangkan konsep-konsep yang diuraikan. Manual mesti disusun dengan singkat dan padat. Manual pun harus menarik agar pembelajar cenderung untuk mempelajarinya. Penggunaan media dengan menggunakan Tangram, dapat menghitung: luas segitiga, belah ketupat, jajaran genjang. Dengan penggunaan media Tangram, materi yang diuraikan pada praktik menjadi lebih mudah.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, diajukan beberapa tindakan untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran dalam menghitung suatu luas, tindakan yang dilakukan tersebut diantaranya adalah dengan menggunakan media tangram.

Media tangram dapat mengembangkan motivasi pembelajar sedikit demi sedikit melalui proses-proses pengembangannya.

Para ahli berpendapat bahwa tangram bermanfaat bagi anak-anak dalam berbagai hal, diantaranya Bohning and Althouse 1997; Krieger 1991; *National Council of Teacher's Mathematic 2003* :

- Mengembangkan rasa suka terhadap geometri
- Mampu membedakan berbagai bentuk
- Mengembangkan perasaan intuitif terhadap bentuk – bentuk dan relasi geometri
- Mengembangkan kemampuan rotasi misalnya memutar, menggeser, membalik.

Bila wacana itu berkenaan dengan manual dalam penggunaan media tangram memungkinkan pembelajar dapat memahami manual dan mengaplikasikannya berupa eksplorasi tangram.

Memperhatikan uraian tersebut, maka upaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika perlu dilakukan suatu penelitian dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sehingga didapatkan media pembelajaran yang sesuai yang dapat digunakan dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran matematika di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, beberapa permasalahan dalam pembelajaran bangun datar di sekolah khususnya sekolah menengah pertama.

- 1) Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan pada mata pelajaran matematika melalui penerapan metode permainan dengan menggunakan media tangram.
- 2) Bagaimana mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan pada mata pelajaran matematika melalui penerapan metode permainan dengan menggunakan media tangram.
- 3) Bagaimana upaya yang dilakukan oleh Guru kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan pada mata pelajaran matematika dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika?

1.3 Batasan Masalah

Batasan malahan dalam penelitian adalah:

- 1) Peningkatan hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Prasetya Medan pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode permainan dengan menggunakan media tangram

- 2) Media tangram yang dipergunakan adalah dalam bentuk berpetak, yaitu: lembaran petunjuk untuk menggunakan tangram dan mengaplikasikan perhitungan bangun datar seperti: menghitung luas bujur sangkar, persegi panjang, segitiga, belah ketupat, layang-layang, jajaran genjang, dan trapesium.

1.4 Rumusan Masalah

Dari batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah penerapan metode permainan dengan menggunakan media tangram dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Presetya Medan pada mata pelajaran Matematika?
- 2) Apakah penerapan dengan menggunakan media tangram dalam bentuk berpetak dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Presetya Medan pada mata pelajaran Matematika?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini secara keseluruhan adalah:

- 1) Untuk memperoleh suatu gambaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Eka Presetya Medan pada mata pelajaran Matematika melalui penerapan metode permainan dengan menggunakan media tangram

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang akan dilaksanakan nantinya, diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Bagi Ilmu Pengetahuan

Diharapkan dapat menjadi acuan untuk peningkatan mutu pendidikan, serta mampu mendiagnosa problem yang terjadi dalam dunia pendidikan, sehingga pada pelaksanaannya tidak bersifat teoritis saja melainkan bagaimana pelaksanaan di Sekolah.

2. Bagi Lembaga

- Untuk memberikan gambaran tentang melalui penerapan metode permainan dengan menggunakan media tangram
- Diharapkan sebagai ikhtisar pengetahuan bagi semua pihak yang berkorelasi dengan dunia pendidikan khususnya dan dapat dijadikan sebagai masukan bagi sekolah pada umumnya serta bagi para guru yang mengajar pada mata pelajaran Matematika agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa
- Sebagai bahan masukan bagi guru-guru Sekolah Menengah Pertama dalam mencari alternatif pendekatan pembelajaran untuk menciptakan situasi yang kondusif dalam proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi guru dalam memodifikasi kebiasaan mengajarnya
- Sebagai bahan masukan bagi guru-guru Sekolah Menengah Pertama dalam merencanakan pembelajaran Matematika
- Sebagai dasar untuk meningkatkan kualitas lulusan.

3. Bagi Peneliti

Untuk memperkaya khasanah pemikiran dan memperluas wawasan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam meningkatkan keterampilan berpikir siswa dan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan pijakan sebagai calon sarjana yang dituntut siap terjun dalam dunia pendidikan.