

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Penelitian

Menurut Dabutar (2007: 1) Pendidikan bertujuan untuk menciptakan generasi terdidik intelegensi, mental, dan spiritual. Pendidikan menciptakan dinamika kehidupan yang lebih elegan dan sebagai pijar bagi perjalanan hidup manusia. Pendidikan secara filosofis adalah memanusiakan manusia sebagai *pengejawantahan* atas tanggung jawab pribadi dan sosial kepada Allah untuk melepaskan umat manusia dari keterbelakangan.

Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang berbunyi sebagai berikut.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pembelajaran merupakan upaya untuk mengarahkan anak didik ke dalam proses belajar sehingga mereka memperoleh tujuan belajar sesuai dengan yang diharapkan. Pembelajaran hendaknya memperhatikan kondisi individu anak karena merekalah yang akan belajar.

Anak didik merupakan individu yang memiliki keunikan tidak sama dengan orang lain. Pembelajaran hendaknya memperhatikan perbedaan-perbedaan tersebut. Pembelajaran benar-benar dapat mengubah kondisi anak dari yang tidak tahu menjadi tahu, tidak paham menjadi paham, serta

berperilaku kurang baik menjadi baik. Kondisi riil anak seperti ini kenyataannya kurang mendapat perhatian dari kalangan pendidik. Hal ini terlihat dari perhatian sebagian guru/pendidik yang cenderung memperhatikan kelas secara keseluruhan, sehingga perbedaan individual kurang mendapat perhatian.

Menurut Ridho (2005: 1) menyatakan dunia pendidikan memerlukan inovasi untuk kemajuan kualitas baik secara teori maupun praktis. Para siswa banyak yang mengeluh bahwa pendidikan saat ini kurang memberi kebebasan berpikir dan banyak hafalan. Mata pelajaran banyak mengejar kurikulum, mengajarkan pengetahuan bukan keterampilan, dan banyak mengajarkan logika tanpa melibatkan emosi.

Dari pernyataan di atas guru harus mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Interaksi serta proses pembelajaran yang tercipta akan berpengaruh besar terhadap efektifitas dan antusiasme belajar pada peserta didik. Beberapa penelitian membuktikan bahwa perhatian anak didik berkurang bersamaan dengan berlalunya waktu. Hartono (2007: 2) mengungkapkan penelitian Pollio yang menunjukkan bahwa siswa dalam ruang kelas hanya memperhatikan pelajaran sekitar 40% dari waktu pembelajaran yang tersedia. Sementara penelitian McKeachie menyebutkan bahwa dalam sepuluh menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan berkurang sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Kondisi tersebut di atas merupakan kondisi umum yang sering terjadi di lingkungan sekolah. Hal ini menyebabkan terjadinya kegagalan dalam dunia pendidikan kita, terutama disebabkan karena banyaknya menggunakan indera pendengaran dibanding visual.

Confucius dalam Sanaky (2007: 1) mengungkapkan sebagai berikut.

Apa yang saya dengar, saya lupa  
 Apa yang saya lihat, saya ingat  
 Apa yang saya lakukan, saya paham

Ketiga pernyataan ini menekankan pada pentingnya belajar aktif agar apa yang dipelajari di bangku sekolah tidak menjadi suatu hal yang sia-sia. Ungkapan di atas sekaligus menjawab permasalahan yang sering dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu tidak tuntasnya penguasaan anak didik terhadap materi pembelajaran.

Mel Silberman dalam Depdiknas (2006: 32) memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius di atas menjadi apa yang disebutnya dengan belajar aktif (*active learning*), yaitu sebagai berikut.

Apa yang saya dengar, saya lupa  
 Apa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit  
 Apa yang saya dengar, lihat, dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman lain, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan  
 Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai

Ada beberapa alasan mengenai penyebab kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu jawaban yang menarik adalah karena adanya perbedaan antara kecepatan bicara guru dengan tingkat kemampuan siswa mendengarkan apa yang disampaikan guru.

Menurut Hartono (2007: 2) kebanyakan guru berbicara sekitar 100-200 kata per menit, sementara anak didik hanya mampu mendengarkan 50-100 kata per menitnya (setengah dari apa yang dikemukakan guru), karena siswa mendengarkan pembicaraan guru sambil berpikir. Otak manusia selalu mempertanyakan setiap informasi yang masuk ke dalamnya, dan otak juga memproses setiap informasi yang ia terima. Perhatian otak tidak dapat tertuju pada stimulus secara menyeluruh. Hal ini menyebabkan tidak semua yang dipelajari dapat diingat dengan baik.

Penambahan visual dan auditori dalam pembelajaran dapat memperkuat kesan yang masuk dalam diri anak didik. Materi pembelajaran bertahan lebih lama dibandingkan dengan hanya menggunakan audio (pendengaran) saja. Hal ini disebabkan karena fungsi sensasi perhatian yang dimiliki siswa saling menguatkan, apa yang didengar dikuatkan oleh penglihatan (visual), dan apa yang dilihat dikuatkan oleh audio (pendengaran). Pembelajaran seperti ini sudah diikuti oleh *reinforcement* yang sangat membantu bagi pemahaman anak didik terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran kontekstual didasarkan pada hasil penelitian John Dewey dalam Toharudin (2007: 2) menyimpulkan bahwa siswa akan belajar dengan baik jika apa yang dipelajari terkait dengan apa yang telah diketahui dan dengan kegiatan atau peristiwa yang akan terjadi di sekelilingnya. Pembelajaran ini menekankan pada daya pikir yang tinggi, transfer ilmu pengetahuan, mengumpulkan dan menganalisis data, memecahkan masalah-masalah tertentu baik secara individu maupun kelompok.

Dari kutipan di atas, guru dituntut menggunakan strategi pembelajaran kontekstual dan memberikan kegiatan bervariasi, sehingga dapat melayani perbedaan individu siswa. Guru diharapkan dapat mengaktifkan siswa, selalu berusaha menambah kemampuannya, responsif, menjalin kegiatan belajar di sekolah, serta rumah dan lingkungan masyarakat.

Program pendidikan terarah mendidik siswa selalu siap dengan perubahan-perubahan. Untuk membina fleksibilitas ini maka perlu ditingkatkan kemampuan berpikir logis, kritis, berinisiatif, dan kreatif. Kesadaran dan kebijakan pentingnya pengembangan berpikir kreatif menjadi modal dasar untuk melakukan inovasi pada pendidikan matematika.

Menurut penelitian yang dilakukan Sofyan (2007: 3) Pengembangan kreativitas pada pendidikan matematika telah diterapkan dalam bentuk “Keterampilan Proses”, sesuai dengan definisi kreativitas oleh Torrence. Conny Semiawan menyatakan bahwa pengembangan kreativitas anak didik dapat terlaksana jika dalam pembelajaran diterapkan keterampilan proses.

Mengkaji tujuan pembelajaran matematika untuk SD, SMP, dan SMA, baik pada kurikulum 1975, 1984, 1994, dan yang terbaru 2006 terlihat bahwa ada upaya menerapkan pendekatan keterampilan proses. atau mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan metode ilmiah telah dilakukan sedini mungkin dan berkelanjutan. Penerapan pendekatan keterampilan proses yang dilaksanakan sejak kurikulum 1975, 1984, 1994, belum dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa khususnya terhadap pelajaran matematika. Dalam kaitan ini kurikulum 2006 menawarkan kepada guru untuk lebih kreatif dalam

menyusun kurikulum, memilih metode, maupun pendekatan dalam pembelajaran.

Penerapan pendekatan dalam pembelajaran matematika tampaknya bukan sekedar masalah teknis metodologis saja, melainkan berkaitan dengan masalah yang lebih mendasar yaitu sosial budaya dan psikologis anak. Minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran matematika perlu ditumbuhkan dengan melakukan inovasi-inovasi.

Komponen pendukung pengelolaan pembelajaran matematika meliputi penyiapan program pembelajaran, pengorganisasian, pelaksanaan pembelajaran dan sistem evaluasi, serta pengendalian. Setiap komponen pendukung tersebut perlu mendapatkan perhatian serius dari para penyelenggara pendidikan di sekolah.

SDN Gentan 1 merupakan sebuah lembaga penyelenggara pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan formal di kecamatan Baki, Sukoharjo. Sekolah ini mempunyai keunikan tersendiri karena merupakan sekolah dipinggiran kota yang tingkat kelulusannya 100%. Namun sarana dan prasana serta sumber daya manusia yang tidak berjalan dengan maksimal membuat sekolah ini belum bisa mencapai hasil maksimal dalam proses KBM.

Melihat fakta tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana pengelolaan pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1 Baki Sukoharjo, sehingga proses pembelajaran siswa yang selama ini terfokus pada pembentukan kemampuan intelektual juga terarah secara berimbang pada berkembangnya potensi, bakat, minat, serta keunikan diri peserta didik.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian di atas, maka fokus penelitian ini adalah bagaimana pengelolaan pembelajaran matematika dengan PAIKEM di SDN Gentan 1 Sukoharjo. Fokus tersebut dijabarkan menjadi pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1, Baki, Sukoharjo?
2. Bagaimana pengorganisasian pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1, Baki, Sukoharjo?
3. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1, Baki, Sukoharjo?
4. Bagaimana pengendalian pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1, Baki, Sukoharjo?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan dan mengkaji tentang hal-hal berikut.

1. Perencanaan pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1, Baki, Sukoharjo.
2. Pengorganisasian pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1, Baki, Sukoharjo.
3. Pelaksanaan pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1, Baki, Sukoharjo.
4. Pengendalian pembelajaran Matematika di SDN Gentan 1 Baki, Sukoharjo

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Bagi guru, memberi wawasan tentang pembelajaran dengan menggunakan pendekatan PAIKEM dan menjadi alternatif dalam pengelolaan pembelajaran matematika.
2. Bagi sekolah dapat menjadi masukan atau informasi untuk menciptakan iklim pembelajaran yang tidak membosankan bagi siswa.
3. Bagi Dinas Pendidikan akan memberi gambaran di lapangan mengenai penerapan pembelajaran dengan pendekatan PAIKEM.
4. Bagi pengembangan ilmu, mendukung pengembangan dengan tujuan akhir mengembangkan suatu model pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.