BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Program pengajaran merupakan jembatan yang menghubungkan materi berada dalam setiap tingkatan pendidikan dengan siswa sebagai obyek atau input pendidikan, tidak terkecuali Sekolah Dasar (SD). Program pengajaran kemudian diterjemahkan oleh guru dalam metode dan strategi pengajaran di kelas. Ini berlaku untuk semua mata pelajaran tidak terkecuali matematika. Dalam suasana belajar mengajar di lapangan pada lingkungan sekolah-sekolah sering kita jumpai beberapa masalah. Para siswa memiliki sejumlah pengetahuan yang pada umumnya diterima dari guru sebagai informasi, dan mereka tidak dibiasakan untuk mencoba menemukan sendiri pengetahuan tersebut sehingga menjadi tidak bermakna dan cepat terlupakan.

Untuk meningkatkan prestasi pelajaran matematika berbagai cara telah ditempuh oleh pemerintah, khususnya Departemen Pendidikan Nasional antara lain dengan meningkatkan kualitas guru mata pelajaran matematika melalui pembinaan dan pelatihan guru melalui lembaga diklat dan atau instansi terkait lainnya. Disamping itu juga pemerintah melakukan pengadaan kelengkapan sarana belajar melalui pemberian buku paket mata pelajaran matematika agar tecipta peningkatan proses belajar mengajar diantaranya yang menghasilkan interaksi timbal balik antara guru dan murid.

Suatu masalah merupakan kondisi yang mengandung tantangan dan memerlukan tindakan dalam menanganinya tetapi tidak dapat diselesaikan melalui prosedur rutin yang telah diketahui oleh penerima tantangan. Oleh karena itu, suatu pertanyaan yang diberikan oleh guru kepada siswa merupakan masalah jika siswa menerimanya sebagai suatu tantangan yang tidak dapat diselesaikan dengan prosedur rutin yang telah diketahui siswa. Dengan demikian suatu tantangan yang diberikan oleh guru mungkin merupakan masalah bagi seorang siswa tetapi belum tentu merupakan masalah bagi siswa yang lain (Sukoriyanto, 2001: 1).

Penyelesaian masalah merupakan proses dari penerima tantangan dan usaha-usaha untuk menyelesaikannya sampai diperoleh penyelesaian. Sedangkan pengajaran penyelesaian masalah merupakan tindakan guru dalam mendorong siswa agar menerima tantangan dari pertanyaan yang bersifat menantang dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikannya.

Marpaung dalam Johar (2003) menuliskan bahwa salah satu masalah dalam pendidikan matematika adalah mengetahui bagaimana siswa mempelajari dan dapat menguasai konsep-konsep, aturan-aturan, prosedur atau proses yang rumit dalam matematika. Dengan demikian, tidak cukup bahwa guru hanya dituntut untuk memahami materi matematika, tetapi lebih jauh adalah memahami bagaimana siswa memahami materi matematika, sehingga hasil belajar siswa meningkat.

Pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaian,

siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah yang bersifat tidak rutin. Ciri utama pembelajaran ini, meliputi suatu pengajuan pertanyaan atau masalah, memusatkan pada keterkaitan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama, menghasilkan karya dan penghargaan. Tujuannya untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, belajar peranan orang dewasa yang autentik, dan menjadi pebelajar yang mandiri.

Solusi nyata dalam rangka peningkatan prestasi pelajaran matematika sebenarnya bersumber dari pembelajaran yang ada dikelas, dan dalam hal ini guru memiliki peran yang amat penting. Di SDN 01 Kalisoro, harus diakui bahwa hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika khususnya konsep bilangan bulat masih rendah, hanya 45 % yang mengalami ketuntasan belajar. Selama ini guru hanya membacakan teks buku pelajaran matematika di depan kelas dan kemudian memberikan tugas rumah bagi siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika konsep bilangan bulat kelas IV SD Negeri 01 Kalisoro Kabupaten Karanganyar tahun sebelumnya disebabkan oleh beberapa faktor ektern dan intern yaitu antara lain: metode mengajar guru, relasi antara guru dan murid, penghargaan, kritikan, teguran, umpan balik, dan aktivitas belajar serta minat sendiri (Slameto, 1988). Untuk mengatasi masalah tersebut, guru

harus segera mengambil langkah-langkah pembelajaran yang tepat sesuai dengan metodologi pendidikan.

Untuk mengatasi masalah tersebut di atas, dimana lebih kurang 60 % waktu anak cenderung mendengarkan guru atau menonton anak mengerjakan tugas di papan tulis dan jarang ada yang melibatkan siswa supaya aktif pada proses pembelajaran, seperti tanya jawab, diskusi, pemecahan persoalan yang dilontarkan guru dan lain-lain. Maka guru harus mampu menggunakan metode pembelajaran yang dapat meaktifkan siswa dalam belajar, sehingga pelaksanaan pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien.

Dengan langkah-langkah yang harus dilakukan sebagai alternatif pemecahan masalah ini, menurut penulis perlu diadakan penelitian dengan mengambil judul: "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Siswa Kelas IV SDN 01 Kalisoro Tawangmangu Karanganyar Tahun Ajaran 2011/2012".

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah:

 Proses belajar mengajar di SD khususnya mata pelajaran matematika masih banyak yang menggunakan strategi pembelajaran konvensional sehingga kemampuan berhitung siswa kurang berkembang.

- Perbedaan strategi pembelajaran yang digunakan penyelenggara sekolah di SDN 01 Kalisoro Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar mempengaruhi hasil belajar siswa yang belajar di dalamnya.
- Pelajaran matematika memerlukan strategi pembelajaran yang sesuai agar tercipta kepahaman anak pada materi yang dipelajarinya.
- 4. Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) masih jarang diterapkan dalam proses belajar mengajar khususnya mata pelajaran matematika materi bilangan bulat kelas IV SDN 01 Kalisoro Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah maka pembatasan masalah di dalam penelitian ini adalah :

- Strategi pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).
- Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini dibatasi pada hasil belajar matematika materi bilangan bulat kelas IV SDN 01 Kalisoro Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas IV

SDN 01 Kalisoro Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2011/2012 ?".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika melalui penerapan strategi pembelajaran berbasis masalah pada siswa kelas IV SDN 01 Kalisoro Kecamatan Tawangmangu Kabupaten Karanganyar tahun ajaran 2011/2012

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibedakan atas manfaat teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis.

Sebagai sumbangan di bidang ilmu pengetahuan dalam karya ilmiah melalui meningkatkan kemampuan berhitung bilangan bulat dan berkembangnya pemikiran untuk meningkatkan pelayanan pembelajaran terhadap anak yang memiliki kesulitan berhitung melalui strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).

2. Manfaat Praktis.

- a. Bagi siswa.
 - 1) Meningkatkan kemampuan siswa dalam berhitung bilangan bulat.
 - 2) Meningkatkan keaktifan siswa dalam kelompok.
 - 3) Meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran.

4) Dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar secara aktif dan kreatif sesuai perkembangan berpikirnya

b. Bagi guru.

- 1) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- Diperolehnya wawasan tentang strategi Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM).
- 3) Meningkatkan profesionalisme guru.
- c. Bagi sekolah.
 - 1) Meningkatkan kualitas sekolah.
 - 2) Tumbuhnya iklim pembelajaran siswa aktif di sekolah.
 - 3) Tumbuhnya semangat guru dalam mengembangkan proses pengembangan proses pembelajaran yang bermutu.