UPAYA PENINGKATAN KEBERANIAN SISWA DALAM MENGEMUKAKAN IDE PENGERJAAN SOAL MATEMATIKA MELALUI POLA LATIHAN INTERAKTIF

(PTK Kelas V SD Muhammadiyah Bligo 01 Buaran Pekalongan)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Jurusan Pendidikan Matematika

Oleh:

DEWI AISYAH
A 410 040 198

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2008

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai suatu kegiatan yang sadar akan tujuan, maka dalam pelaksanaannya berada dalam suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan. Semuanya berkaitan dalam suatu sistem pendidikan yang integral. Dengan pendidikan, manusia akan berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi tuntutan jaman sebagai akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, pendidikan di Indonesia perlu mendapatkan perhatian dan penanganan yang lebih baik guna menciptakan manusia yang berkualitas, profesional, dan mempunyai etos kerja yang tinggi.

Menurut Usman (2006: 4), proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa itu merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar. Interaksi dalam peristiwa belajar mengajar mempunyai arti yang lebih luas, tidak sekedar hubungan antara guru dan siswa tetapi berupa interaksi edukatif. Dalam hal ini bukan hanya penyampaian pesan berupa

materi pelajaran, melainkan penanaman sikap dan nilai pada diri siswa yang sedang belajar.

Matematika diajarkan di sekolah-sekolah dengan jumlah jam yang relatif lebih banyak bila dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini dilakukan karena mata pelajaran matematika bukan hanya matematika itu sendiri, tetapi matematika merupakan suatu pengetahuan yang mempunyai karakteristik berpikir logis, kritis, sistematis, tekun, kreatif, tahan uji dan banyak lagi nilai-nilai luhur matematika bermanfaat untuk berbagai jenis dan program sekolah. Untuk menanamkan sifat-sifat luhur matematika ini memerlukan waktu yang sangat panjang. Dari berbagai bidang studi yang diajarkan di sekolah, matematika merupakan bidang studi yang dianggap paling sulit oleh para siswa, baik yang tidak berkesulitan belajar dan lebih-lebih bagi siswa yang berkesulitan belajar.

Keberhasilan belajar matematika siswa yang satu dengan siswa yang lain berbeda-beda. Berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor dari dalam dan faktor dari luar. Faktor dari dalam misalnya minat, bakat, motivasi, kondisi, panca indera, faktor psikologis, dan kemampuan kognitifnya. Sedangkan faktor dari luar misalnya kurikulum, lingkungan, alat atau sarana, program pengajaran itu sendiri.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti bahwa di dalam pembelajaran matematika keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika cenderung masih rendah. Untuk mengatasi masalah tersebut agar tidak berkelanjutan, maka membuat para guru untuk terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai metode yang akan diterapkan yaitu pembelajaran matematika dengan pola latihan interaktif.

Pola latihan interaktif yang dimaksud dalam penelitian ini adalah cara mengajar matematika dimana siswa diteliti untuk aktif dalam mengemukakan pikirannya dan guru aktif untuk membimbing siswa sehingga siswa dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam pola latihan interaktif akan terjadi diskusi antara guru dan siswa yang keduanya dituntut untuk saling berusaha.

Untuk melaksanakan pembelajaran dengan pola latihan interaktif ini digunakan metode pemecahan masalah. Dalam metode pemecahan masalah siswa dipusatkan pada cara menghadapi persoalan dengan langkah penyelesaian yang sistematis yaitu memahami masalah, menyusun rencana, melaksanakan rencana, dan memeriksa kembali sehingga persoalan yang dihadapi akan dapat di atasi. Sedangkan dengan latihan interaktif siswa diharapkan dapat berinteraksi dalam proses belajar, sehingga siswa dituntut untuk aktif secara langsung dalam proses pembelajaran. Sehingga diharapkan keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika dapat ditingkatkan. Dengan demikian, siswa belajar matematika tidak hanya mendengarkan dan guru menerangkan di depan kelas saja namun diperlukan

suatu keaktifan dalam bentuk keberanian siswa di dalam proses belajar mengajar.

Dari pengamatan serta wawancara dengan guru matematika kelas V SD Muhammadiyah Bligo 01 Buaran Pekalongan menunjukkan bahwa tingkat keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika masih rendah. Dalam proses pembelajaran sering kali guru aktif, guru cenderung untuk memberitahukan segala sesuatunya kepada siswa tanpa melibatkan secara langsung sehingga siswa tidak diberi kesempatan untuk aktif. Siswa hanya dianggap sebagai objek dalam pembelajaran, sedangkan guru adalah segala-galanya.

Dari uraian di atas maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika melalui pola latihan interaktif.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika masih belum nampak misalnya keberanian siswa untuk aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru, mengerjakan latihan soal di depan kelas, memberikan tanggapan dari jawaban siswa lain, dan memberikan ide atau tanggapan pada guru.

2. Pemilihan pembelajaran dengan pola latihan interaktif sebagai alternatif upaya untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini bertujuan untuk mempertegas lingkup yang diteliti agar pokok permasalahan terarah dan dapat dikaji secara mendalam. Permasalahan-permasalahan tersebut difokuskan sebagai berikut:

1. Keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika ditunjukkan pada keberanian siswa aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru, mengerjakan latihan soal di depan kelas, memberikan tanggapan dari jawaban siswa lain, dan mengemukakan ide atau tanggapan pada guru.
2. Pembelajaran dengan pola latihan interaktif dilaksanakan dengan menggunakan metode pemecahan masalah untuk menyelesaikan soal. Langkah-langkah metode pemecahan masalah tersebut adalah sebagai berikut:
   a. Memahami masalah

      Dengan menuliskan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan
   b. Menyusun rencana

      Dari yang diketahui, ditanyakan ke dalam bentuk matematis, dengan ditabelkan terlebih dahulu atau dimisalkan.

c. Melaksanakan rencana

Setelah membuat model matematis atau memisalkannya siswa disarankan membuat sketsa untuk mempermudah pengerjaan.

d. Memeriksa kembali

Siswa memeriksa kembali kepada jawabannya sudah benar atau belum sesuai dengan yang ditanyakan.

D. Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini adalah "Apakah ada peningkatan keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika minimal 75% setelah diterapkan pola latihan interaktif yang menggunakan metode pemecahan masalah?".

Untuk mengetahui hasil tersebut digunakan indikator sebagai berikut:

1. Aktif bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru
2. Mengerjakan latihan soal di depan kelas
3. Memberikan tanggapan dari jawaban siswa lain
4. Mengemukakan ide atau tanggapan pada guru

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika minimal 75% setelah diterapkan pola latihan interaktif yang menggunakan metode pemecahan masalah.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu bahan kajian dalam upaya mendalami teori tentang penerapan pembelajaran matematika dengan pola latihan interaktif. Selanjutnya penelitian ini dapat memberikan sumbangan terhadap sekolah berkenaan dengan penerapan pembelajaran dengan pola latihan interaktif.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi Guru

      1) Guru menjadi semangat dalam mengajar matematika karena guru mengetahui keberhasilannya dalam mengajar.
      2) Guru mempersiapkan diri untuk memperbanyak soal-soal latihan kepada siswa.
      3) Guru dapat menemukan langkah-langkah yang tepat dalam rangka meningkatkan keberanian siswa dalam mengemukakan ide pengerjaan soal matematika.

   b. Bagi Siswa

      1) Siswa terbiasa untuk belajar dengan sunguh-sungguh.
      2) Siswa terbiasa mempersiapkan diri dengan soal-soal latihan yang diberikan oleh guru.
      3) Siswa menjadi tahu dan dapat menilai diri sendiri sejauh mana kemampuannya dalam menguasai materi yang diajarkan.
      4) Siswa tidak lagi menganggap bahwa matematika merupakan bidang studi yang sulit karena terbiasa belajar dengan sungguh-sungguh dan mengerjakan soal-soal latihan.