

BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah matematika. Oleh karena itu matematika merupakan bidang studi yang menduduki peranan penting dalam bidang pendidikan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya porsi jam pelajaran matematika di sekolah yang banyak. Selain itu pelajaran matematika diberikan di semua jenjang pendidikan mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Perguruan Tinggi (PT), tidak seperti halnya dengan mata pelajaran lain yang hanya diberikan pada jenjang tertentu.

Dalam kenyataannya, banyak siswa di setiap jenjang pendidikan menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit. Ironisnya, terdapat suatu kenyataan dilematis bahwa matematika menjadi fobia bagi para siswa, serta nilai untuk mata pelajaran matematika selalu di bawah rata-rata. Salah satu penyebabnya adalah pengalaman matematika yang mereka dapatkan tidak menarik dan dapat dikatakan buruk.

Kaitannya dengan pengalaman pertama tahun matematika, Hudoyo (1990: 107) mengatakan bahwa pengalaman pertama siswa dalam bidang matematika umumnya akan menentukan sikap siswa terhadap matematika. Apabila pengalaman pertama matematika siswa itu berkesan, diharapkan siswa akan senang dan respon terhadap matematika. Sedangkan apabila

pengalaman pertama yang buruk akan matematika, dalam artian siswa sudah tidak ada rasa senang dan merasa kesulitan, maka tidak menutup kemungkinan siswa itu akan anti terhadap matematika. Hal inilah yang menyebabkan adanya fobia matematika. Kedua kemungkinan tersebut dialami anak sejak pertama memperoleh matematika di SD.

Pada dasarnya, belajar merupakan perubahan tingkah laku (Hilgrad dan Bower dalam Ngalim 1990: 84). Tingkah laku ini dikontrol oleh stimulus dan respon yang diberikan siswa. Adapun pengertian dari respon siswa adalah perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus yang diberikan guru kepadanya (Panen Paulina, 2002: 1.12). Oleh karena itu, respon siswa merupakan salah satu faktor penting yang ikut menentukan keberhasilan belajar matematika.

Cepat lambatnya siswa dalam menguasai materi pelajaran matematika juga dipengaruhi oleh tingkat kecepatan respon siswa dalam belajar. Siswa yang kecepatan responnya tinggi tidak akan mengalami banyak kesulitan dalam memahami materi pelajaran matematika, sebaliknya siswa yang kecepatan responnya sedang atau rendah mungkin akan mengalami banyak kesulitan yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Lumut Ani Istiyati (2004), banyak siswa yang menunjukkan kurang respon siswa terhadap matematika. Gejala-gejala yang menunjukkan kurangnya respon siswa terhadap matematika antara lain : (1) masih banyak siswa yang belum mengerjakan PR, (2) kurang lengkapnya alat bantu belajar yang dimiliki siswa, (3) pada saat

pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang sibuk dengan kegiatan masing-masing, dan (4) ketergantungan siswa dalam mempelajari matematika cukup tinggi.

Respon yang kurang terhadap pelajaran matematika tersebut belum tentu sumber kesalahannya terletak pada diri siswa. Kemampuan guru menyampaikan materi ajar yang kurang memadai dapat menyebabkan kelas menjadi kurang menarik dan cenderung membosankan siswa. Suara guru yang terlalu atau kurang keras, sikap guru yang kurang tegas, pendekatan atau metode pembelajaran yang kurang tepat, maupun posisi guru saat mengajar banyak duduk dapat membawa suasana yang tidak menarik perhatian siswa. Guru yang suka marah, mengejek, jarang tersenyum, maupun kurang adil dapat membuat siswa menjadi takut dan tidak senang, yang dapat bermuara pada menurunnya respon siswa.

Materi ajar matematika yang terlalu sulit, terlalu mudah, maupun kurang variatif dapat pula mendorong menurunnya respon siswa. Materi ajar yang terlalu sulit dapat mengakibatkan siswa menjadi putus asa, takut, dan kurang berminat terhadap pelajaran matematika. Sebaliknya, materi ajar matematika yang terlalu mudah membuat siswa cenderung menganggap enteng dan cepat merasa bosan sehingga respon siswa menurun.

Guru adalah sosok yang paling berperan dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di kelas; karena mereka bertanggung jawab mengatur, mengarahkan, serta menciptakan suasana aman dan nyaman saat

berlangsungnya kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, guru harus mempunyai kemampuan merancang kegiatan belajar mengajar yang baik.

Proses pembelajaran matematika yang terjadi selama ini lebih banyak didominasi oleh model ekspositori, yaitu kegiatan mengajar yang terpusat pada guru. Guru aktif memberikan penjelasan atau informasi terperinci tentang bahan pelajaran. Guru kurang memberi tugas yang bersifat pemecahan masalah baik secara individu maupun kelompok. Pendekatan atau metode mengajar yang diterapkan guru ini belum mendorong siswa berani mengungkapkan apa yang dipikirkan, bahkan membosankan, membuat siswa pasif, dan mempertebal rasa takut siswa. Guru jarang mendekati dan membimbing siswa secara individu atau kelompok pada waktu pelajaran berlangsung.

Materi ajar matematika yang abstrak, dalam penyampaiannya guru jarang menggunakan alat peraga yang sesuai. Padahal dalam pelaksanaan proses pembelajaran, yang dapat mencerminkan sejauh mana kualitas seorang guru dapat dilihat dari kemampuannya menyampaikan materi pelajaran. Kemampuan guru yang diperlukan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika adalah kemampuan dalam mengelola materi ajar dan kemampuan dalam memilih pendekatan atau metode, media dan sumber belajar (Depdikbud, 1994 a: 73).

Selama ini, pemerintah telah berkali-kali mengubah kurikulum dan sistem belajar yang wujudnya bermacam ragam. Dari sistem pengajaran kita menemukan sistem pembelajaran, dan dari sistem pembelajaran berpusat guru

kita menemukan sistem pembelajaran berpusat siswa. Masih ada lagi sistem lain seperti cara belajar siswa aktif (CBSA), sistem pembelajaran keterampilan proses, sistem pembelajaran berbasis kompetensi yang diperkenalkan pemerintah untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Kemudian di kalangan ilmuwan muncul berbagai teori dan pendekatan; dari CAI, pendekatan komunikatif, *total physical approach*, sampai konstruktivisme.

Perubahan sistem pembelajaran ini dilakukan berdasar asumsi bahwa sistem pembelajaran sebelumnya kurang memadai atau kurang baik. Sistem pembelajaran baru itu dirancang untuk mengatasi kekurangan pada sistem pembelajaran lama. Anehnya, hasil belajar siswa pada sistem pembelajaran lama yang kurang baik itu dinilai lebih tinggi dari hasil belajar siswa pada sistem pembelajaran baru yang lebih baik. Tidak heran bila ada pendapat bahwa mutu hasil belajar siswa bukan ditentukan sistem pembelajaran, tetapi ditentukan oleh apa yang terjadi di ruang kelas di antara guru dan siswa.

Pada akhirnya, keberhasilan belajar banyak ditentukan oleh apa yang terjadi di ruang kelas di antara guru dan siswa. Namun sampai sekarang, belum jelas sistem apakah yang dapat dilakukan guru di dalam kelas sehingga hasil belajar para siswa dapat meningkat. Rasanya, CBSA, keterampilan proses, pembelajaran berbasis kompetensi cukup abstrak untuk dituangkan oleh para guru ke dalam proses belajar di dalam kelas. Banyak guru memerlukan konsep yang lebih sederhana dan nyata untuk menerapkan pembelajaran di kelas.

Dunia pendidikan yang berkembang saat ini, terdapat sebuah fenomena pendidikan yang khas, terutama menyangkut tiga pilar, yaitu : (1) transparansi manajemen, (2) pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAKEM), dan (3) peran serta masyarakat. Tiga pilar manajemen berbasis sekolah (MBS) yang dikembangkan UNICEF-UNESCO-Depdiknas ini lebih mengedepankan peningkatan mutu pendidikan melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAKEM) di sekolah rintisan di seluruh tanah air, khususnya pada jenjang sekolah dasar (SD).

Dalam PAKEM, guru dituntut dapat mengembangkan dan menciptakan suasana belajar aktif. Guru juga harus mampu membangun makna dan pemahaman lewat informasi yang diberikan. Kreativitas guru yang optimal akan berhasil baik apabila berhasil mendorong anak didik untuk menumbuhkembangkan kreativitasnya. Pembelajaran tersebut sangat besar andilnya bagi terciptanya pembelajaran yang menyenangkan. Dalam suasana pembelajaran yang menyenangkan, tentu saja akan mendorong siswa untuk senang berangkat sekolah. Tidak takut terhadap siapa dan apapun, termasuk tidak takut salah, ditertawakan, ataupun dianggap sepele. Murid akan lebih berani mencoba, bertanya, mengemukakan pendapat, serta berani mendiskusikan gagasan sendiri maupun orang lain.

Pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM merupakan salah satu alternatif yang diharapkan mampu mengaktifkan anak, mengembangkan kreativitas sehingga efektif namun tetap menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan diindikasikan dapat menyebabkan proses

pembelajaran lebih efektif, yaitu siswa akan dapat membangun pemahamannya dalam keadaan fisik dan psikis tidak tertekan. Suasana yang menyenangkan akan membuat guru mampu menyampaikan materi pelajaran dengan lebih baik, di pihak lain siswa akan dapat menerima materi dengan senang, sehingga apa yang disampaikan akan lebih cepat diterima siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, penulis akan mengadakan suatu penelitian tentang pembelajaran matematika di SD, yaitu dengan memberikan suatu tindakan melalui alternatif pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan PAKEM yang diharapkan dapat meningkatkan respon siswa terhadap matematika.

B. Perumusan Masalah

Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada peningkatan respon siswa SD terhadap matematika. Menurut Panen Paulina (2002: 1.12), respon adalah perilaku yang lahir sebagai hasil masuknya stimulus ke dalam pikiran seseorang. Faktor yang sering menjadi penyebab kurangnya respon terhadap matematika adalah pendekatan pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan ekspositori, yaitu kegiatan mengajar yang terpusat pada guru. Guru terlalu monoton dalam penyampaian materi atau guru terlalu cepat, kurang jelas serta suasana kelas terlalu menegangkan menyebabkan proses belajar mengajar matematika menjadi kurang optimal. Akibatnya respon siswa dalam pembelajaran matematika kurang, dan perilaku belajar yang lain seperti keaktifan dan kreativitas siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika juga hampir tidak tampak.

Berdasarkan fokus penelitian dan definisi diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian tindakan kelas sebagai berikut :

1. Apakah tindakan guru dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM dapat meningkatkan respon siswa sampai 75 % ?
2. Apakah tindakan guru dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM dapat meningkatkan keaktifan siswa sampai 75 % ?
3. Apakah tindakan guru dalam proses pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM dapat meningkatkan kreativitas siswa sampai 75 %?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan permasalahan diatas, maka pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM secara garis besar bertujuan untuk :

1. Meningkatkan respon siswa terhadap matematika sampai 75 %.
2. Meningkatkan keaktifan siswa terhadap matematika sampai 75 %.
3. Meningkatkan kreativitas siswa terhadap matematika sampai 75 %.

D. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan respon, keaktifan, dan kreativitas siswa terhadap matematika melalui pendekatan PAKEM.
2. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis.

Sedangkan secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika melalui pendekatan PAKEM.
2. Bagi guru, dapat digunakan sebagai bahan masukan khususnya bagi guru kelas IV tentang suatu alternatif pembelajaran matematika dalam rangka *student centered* melalui pendekatan PAKEM.
3. Bagi siswa terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai adanya kebebasan dalam belajar matematika secara aktif, kreatif dan menyenangkan sesuai perkembangan berpikirnya.
4. Untuk dijadikan input bagi guru mengajar atau pengelola pendidikan yang lain dalam memperbaiki praktek pembelajaran matematika dengan adanya alternatif pendekatan PAKEM.