

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Matematika merupakan salah satu ilmu yang sangat penting dalam dunia pendidikan sehingga matematika menjadi mata pelajaran wajib di setiap jenjang sekolah khususnya Sekolah Dasar (SD). Pada Permendiknas Nomor 22 (BNSP, 2006: 23) tentang Standar Isi mata pelajaran matematika SD/MI menjelaskan bahwa pembelajaran Matematika diberikan untuk membekali peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis serta berkemampuan kerja sama. Selain itu matematika juga memiliki tujuan agar siswa mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta berkemampuan kerja sama masih jauh dari harapan. Kenyataannya, masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam hal mata pelajaran Matematika.

Hasil observasi penelitian saya pada pembelajaran di kelas 4 MIN 2 Sukoharjo menemukan permasalahan bahwa pembelajaran matematika masih berpusat pada guru, pembelajaran dengan menggunakan diskusi kelompok dan penemuan terbimbing sudah dilakukan guru, namun masih jarang intensitas pelaksanaannya. Kegiatan yang dialami oleh siswa lebih mengabrah pada sumber belajar yaitu guru dan buku pelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran otomatis akan berpusat kepada guru, karena dalam hal ini guru adalah satu satunya sumber utama informasi dan pengetahuan. Hal ini didukung oleh Effendi (2012: 155) bahwa pada umumnya siswa dalam mempelajari matematika di kelas hanya diberi tahu gurunya bukan melakukan kegiatan eksplorasi. Proses pembelajaran seperti membuat anak tidak aktif serta sangat kecil sekali kemampuan pemecahan masalah siswa untuk berkembang.

Pembelajaran matematika pada dasarnya tidak cukup dihafal saja, tetapi harus dimengerti, dipahami bahkan dihayati sehingga dalam setiap proses pembelajaran siswa dituntut untuk aktif dalam penguasaan materi

dimana guru hanya mempunyai peran dalam meningkatkan hasil belajar serta membantu siswa dalam memecahkan masalah. Kemampuan siswa diasah melalui masalah, sehingga dalam pendidikan siswa mampu meningkatkan berbagai kompetensi yang dimilikinya . Hal ini sesuai dengan Dahar (2011: 121) yang menyatakan bahwa kemampuan untuk memecahkan masalah pada dasarnya merupakan tujuan utama proses pendidikan. Hal yang sama juga bahwa kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu tujuan dalam pembelajaran matematika di sekolah yaitu melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan, mengembangkan kemampuan memecahkan masalah, serta mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan ide-ide melalui lisan, tulisan, gambar, grafik, peta, diagram, dan sebagainya (Depdiknas, 2006: 6). Hal sama juga dengan penelitian Sumartini (2016: 150) kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu hal terpenting dalam pembelajaran matematika jika kemampuan pemecahan masalah rendah maka akan merasa kesulitan dalam mengerjakan soal.

Melihat kondisi yang terjadi pada MIN 02 Sukoharjo beberapa siswa kelas IV belum memahami dalam pemecahkan masalah pada materi sudut. Siswa tersebut masih merasa kesulitan karena guru hanya mengajarkan dengan metode ceramah dan hanya menggunakan media seadanya. Sehingga siswa mudah bosan dengan materi tersebut. Anak juga enggan untuk bertanya padahal mereka belum memahami materi. Guru juga tidak mengulangnya agar siswa lebih paham. Siswa hanya diberikan latihan soal untuk mengetahui seberapa paham materi sudut. Berikut contoh soal yang diberikan kepada siswa “tentukan besar sudut yang dibentuk dua jarum berikut jam 14.00 dan 18.00, siswa tidak bisa menyelesaikan” membuktikan bahwa siswa belum memahami penyelesaian masalah soal tersebut.

Hasil observasi di lapangan dan informasi dari guru kelas IV MIN 02 Sukoharjo mengungkapkan bahwa siswa kurang menyukai mata

pelajaran matematika. Hal tersebut dikarenakan oleh beberapa faktor, yaitu (1) Kurangnya interaksi antara guru dengan siswa, (2) Pemilihan dan penggunaan strategi, model, pendekatan serta metode pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang sesuai dan guru hanya menggunakan media pembelajaran seadanya sehingga siswa cenderung terasa bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, (3) Kurangnya kreativitas guru membuat media sehingga sikap rasa ingin tahu siswa pun kurang.

Rasa ingin tahu adalah sebuah rasa yang wajar bagi manusia terutama bagi anak-anak. Anak-anak merupakan manusia yang masihlah sangat muda untuk mengetahui banyak hal dan belum memiliki banyak pengalaman. Hal tersebut menyebabkan anak-anak menjadikan subjek yang mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Anak pastinya akan melakukan berbagai hal untuk mencari tahu tentang hal atau segala sesuatu yang baru ia temui. Gade (2011: 9) menjelaskan *“Curiosity as a psychological phenomenon is more recent than its historical usage. William James, one of the first to discuss curiosity in psychological terms, described it as an instinct-driven biological function along with eating, drinking, breathing, and procreating. In that context, the desire to know is a natural reaction to particular situations of not knowing. Children, constantly engaging in that exploratory behavior and asking questions, are acting on that curiosity. Not surprisingly, most of the literature on curiosity deals with the cognitive development of children.”*. Dari sini dapat diketahui bahwa rasa ingin tahu anak begitu besar. Mereka mempunyai rasa ingin tahu tinggi yang menjunjung pikiran mereka untuk berpikir tentang apa yang ia ingin tahu serta membuat kemampuan pemecahan masalah lebih tinggi.

Kemampuan pemecahan masalah harus dimiliki siswa untuk melatih agar terbiasa menghadapi berbagai permasalahan, baik masalah dalam matematika, masalah dalam bidang studi lain ataupun masalah dalam kehidupan sehari-hari yang semakin kompleks. Hal yang sama menurut Yarmayani (2016: 15) pemecahan masalah dalam matematika

adalah proses menemukan jawaban dari suatu cerita, teks, tugas dan situasi dalam kehidupan sehari-hari.

Bahwa di lapangan masih banyak siswa yang kemampuan pemecahan masalah dan sikap rasa ingin tahu pada matematika masih rendah. Dalam pembelajaran matematika siswa juga sulit menangkap pembelajaran dengan media seadanya. Sehingga peneliti ingin meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dengan model pembelajaran yang dipilih adalah Problem Based Learning (PBL) serta media yang dipilih adalah media *Pop Up Book*. Problem Based Learning (PBL) dapat diartikan sebagai rangkaian pembelajaran yang menekankan proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah (Sanjaya, 006:102). Menurut Ramli (2008: 635) *Problem-based learning (PBL) is one of the student centered approaches and has been considered by a number of higher educational institutions in many parts of the world as a method of delivery. PBL is a total pedagogical approach to education that focuses on helping students develop self directed learning skills.* Pendapat lain menurut Akinoğlu & Tandoğan (2007: 532) *The problem based learning model turns the student from passive information recipient to active, free self-learner and problem solver, and it slides the emphasis of educational programs from teaching to learning.* Dikatakan bahwa Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah salah satu pendekatan yang berpusat pada siswa dan telah dipertimbangkan oleh sejumlah institusi pendidikan tinggi di berbagai belahan dunia sebagai metode penyampaian. *Problem Based Learning (PBL) adalah model total untuk pendidikan yang berfokus pada membantu siswa mengembangkan keterampilan belajar mandiri.*

Faktor Penentu keberhasilan siswa dalam pembelajaran selain model pembelajaran adalah media yang sesuai digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar. Menurut Rusnilawati, dkk (2018: 198) media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran serta sarana untuk membawakan pesan dari sumber belajar ke penerima pesan

belajar (siswa). Sedangkan menurut Musfiqon (2012:28) media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Materi pembelajaran agar lebih cepat diterima siswa dengan utuh serta menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu siswa memecahkan masalah dan sikap rasa ingin tahu adalah media pop up book. Pop Up Book merupakan buku yang bisa menimbulkan kesan tiga dimensi ketika halamannya dibuka, sehingga buku dapat menyampaikan pesan dengan kesan lebih nyata.

Peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Adanya media dapat mendukung proses pembelajaran, mempermudah siswa dalam memahami materi, serta meningkatkan kualitas mengajar guru yang berdampak pada hasil belajar. Media dibedakan menjadi media dua dimensi dan media tiga dimensi. Salah satu media tiga dimensi adalah *Pop Up Book*. Menurut Montanaro (2009: 50) *Pop Up Book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi. Sedangkan menurut Dzuanda (2011: 1) *Pop Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki bagian yang dapat bergerak atau memiliki unsur 3 dimensi serta memberikan visualisasi cerita yang menarik, dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halaman dibuka.

Penerapan model PBL ini dirasa sangat cocok digunakan dalam mata pelajaran Matematika SD mengingat guru hanya berfungsi menjadi fasilitator siswa mampu memahami apa yang disampaikan sehingga menjadikan siswa dapat menyelesaikan masalahnya sendiri. Sama dengan pendapat Suharia (2013:77) bahwa PBL adalah model pembelajaran yang mendorong siswa untuk mengenal cara belajar dan bekerjasama dalam kelompok untuk mencari penyelesaian masalah dalam kehidupan. Penerapan media dan penggunaan model pembelajaran yang tepat ataupun cara pelaksanaan kegiatan belajar mengajar yang sesuai menjadikan rasa

ingin tahu siswa meningkat dan mampu memecahkan masalah sendiri. Tidak hanya itu dalam hal ini, mampu membuat siswa aktif dalam pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based* berbantuan media *Pop Up Book* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dan Sikap Rasa Ingin Tahu pada materi sudut kelas IV MIN 2 Sukoharjo**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dianalisis, identifikasi masalah dalam penelitian ini meliputi :

- a. Peserta didik belum mampu memecahkan masalah sendiri dalam mata pelajaran Matematika khususnya materi sudut.
- b. Peserta didik belum mampu memahami secara jelas materi matematika jika materi yang disampaikan sangat monoton membuat siswa sulit memecahan masalah tersebut.
- c. Peserta didik masih mengalami kesulitan belajar pada materi sudut karena masih menggunakan media seadanya.
- d. Sikap rasa ingin tahu peserta didik masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini terarah dan tidak keluar dari permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

- a. Penelitian terbatas hanya pada peserta didik kelas IV MIN 02 Sukoharjo tahun ajaran 2018/2019.
- b. Penerapan model pembelajaran *PBL* pada pemecahan masalah matematika peserta didik kelas IV MIN 02 Sukoharjo tahun ajaran 2018/2019.
- c. Materi pembelajaran Matematika kelas IV Tentang sudut.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini meliputi :

- a. Adakah pengaruh model Problem Based Learning(PBL) berbantuan media Pop Up Book terhadap kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV MIN 2 Sukoharjo ?
- b. Adakah pengaruh model Problem Based Learning(PBL) berbantuan media Pop Up Book terhadap rasa ingin tau siswa pada mata pelajaran matematika ?
- c. Adakah perbedaan kemampuan pemecahan masalah dan rasa ingin tahu siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada yaitu :

- a. Menguji kemampuan pemecahan masalah siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model *Problem Based Learning* berbantuan media *Pop Up Book* lebih baik dari siswa yang memperoleh model pembelajaran tematik berbantuan bahan ajar
- b. Menguji sikap rasa ingin tahu siswa yang memperoleh pembelajaran dengan model Problem Based Learning berbantuan media Pop Up Book lebih baik dari siswa yang memperoleh model pembelajaran tematik berbantuan bahan ajar.
- c. Menguji kemampuan pemecahan masalah dan sikap rasa ingin tahu siswa yang memperoleh pembelajaran dengan Model Problem Based Learning berbantuan media Pop Up Book lebih baik dari siswa yang memperoleh pembelajaran tematik berbantuan bahan ajar.

F. Manfaat Penelitian

- a. Secara Teoritis
 - 1) Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan keaktifan dalam pembelajaran serta mampu memecahkan masalah sendiri dan

meningkatkan rasa ingin tahu, terutama dengan penggunaan model *Problem Based Learning*. Dengan media *Pop Up Book*, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi pengukuran sudut.

- 2) Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan di sekolah.

b. Secara Praktis

1) Bagi Guru

- a) Memberikan wacana bagi guru mengenai penggunaan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran.
- b) Memberikan wacana bagi guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang menarik.
- c) Meningkatnya ketrampilan guru dalam pembelajaran matematika di SD

2) Bagi Siswa

- a) Meningkatkan kreativitas siswa dalam memecahkan masalah yang ada di lingkungan sekitar
- b) Mampu meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran Matematika dengan sesuai dengan model pembelajaran yang diberikan . Mampu mengetahui model pembelajaran yang tepat dan inovatif guna menunjang dalam proses belajar mengajar dan memperbaiki hasil belajar yang lebih baik

3) Bagi Sekolah

- a) Memberikan kontribusi pada pembelajaran di sekolah
- a) Meningkatkan kualitas pendidikan sekolah
- b) Menciptakan pembelajaran matematika yang menarik dan efektif.