

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu komponen utama yang dijadikan sebagai sebuah pembangun bangsa. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, Pendidikan Nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Sehingga pendidikan merupakan hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia.

Melalui pendidikan manusia memperoleh ilmu pengetahuan yang dapat dijadikan tuntunan dalam hidupnya, dan dengan ilmu pengetahuan tersebut manusia dapat memperoleh kebahagiaan di dunia dan akhirat. Dalam perwujudan pendidikan yang baik bagi anak bangsa masih banyak ditemukannya permasalahan-permasalahan yang dapat menghambat proses maupun hasil pembelajaran. Karena kualitas pendidikan nasional salah satunya dilihat dari hasil belajar siswa pada setiap jenjang pendidikan baik hasil belajar dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan nasional tidaklah lepas dari peran seorang guru. selain itu penggunaan media, metode, dan model

pembelajaran yang digunakan guru dalam mengajar sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam menjalankan tugasnya, guru memiliki empat peran penting dalam kegiatan pendidikan yaitu sebagai pendidik, fasilitator, motivator, evaluator. Guru sebagai pendidik memiliki tugas yang harus dilakukan, yaitu mengajarkan peserta didik nilai-nilai kebaikan dan membiasakan anak berbuat kebaikan. Guru sebagai fasilitator memiliki arti bahwa seorang guru diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik, sebagai contoh yaitu guru diharapkan dapat mengajak, merangsang, dan memberikan stimulus kepada siswa agar mampu mengoptimalkan kecerdasannya serta kecakapannya secara bebas namun tetap bertanggung jawab. Guru sebagai motivator berarti seorang guru diharuskan selalu memberikan masukan-masukan yang baik kepada siswa yang bertujuan sebagai pembangkit semangat serta rasa antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Sedangkan guru sebagai evaluator memiliki arti bahwa menjadi seorang guru haruslah mampu mengevaluasi hasil belajar siswa, evaluasi tersebut dapat dilakukan dengan pengamatan dalam proses maupun hasil belajar siswa.

Proses pendidikan yang dilakukan oleh siswa membutuhkan sebuah kreativitas, sebab sejak kecil hingga dewasa perlu adanya perangsangan kreativitas guna memecahkan sesuatu yang dihadapinya. Tanpa adanya kreativitas tersebut permasalahan yang dihadapinya tidak terselesaikan dengan baik walaupun terkadang tanpa adanya kreativitas itu sendiri permasalahan bisa terselesaikan dengan sendirinya. Melalui pendidikan formal dan nonformal, kreativitas dapat ditekankan kepada seseorang. Kreativitas dianggap penting

dikarenakan beberapa hal yaitu : seseorang yang dapat berkeasi akan dengan mudah mengembangkan bakat serta kemampuannya dalam bidang tertentu, kreativitas atau berpikir kreatif merupakan kemampuan dalam melihat berbagai macam kemungkinan yang ada untuk menyelesaikan sebuah masalah, kreativitas juga memungkinkan manusia meningkatkan kualitas hidupnya dimasa mendatang.

Berpikir kreatif berkaitan erat dengan pendidikan matematika yang membutuhkan pemikiran secara logis dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Dalam pendidikan matematika mempunyai peran penting dalam mewujudkan manusia yang seutuhnya, yaitu manusia yang mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Namun peran penting matematika dalam tatanan pendidikan belum bisa dilaksanakan secara optimal oleh sebagian besar peserta didik di Indonesia. Oleh karena itulah mata pelajaran matematika diberikan pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD sampai Perguruan Tinggi. Selain dalam dunia pendidikan matematika juga selalu berkaitan dengan kehidupan sehari-hari mulai dari orang umum hingga para pejabat tinggi. Namun pemikiran para siswa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, bahkan ada yang beranggapan bahwa mata pelajaran itu menakutkan (Rahayu dan Afriansyah, 2015).

Matematika sendiri merupakan sebuah alat yang dijadikan sebagai ilmu mengembangkan cara berpikir mengenai suatu objek yang bersifat abstrak yang berhubungan dengan logika. Meskipun matematika merupakan ilmu yang bersifat

abstrak, akan tetapi matematika di sekolah digunakan dengan menggambarkan benda-benda abstrak agar siswa secara mudah menangkap melalui pemahaman mereka. Dari pengertian tersebutlah dapat diketahui bahwa ilmu matematika perlu diajarkan kepada manusia, sehingga dapat mempermudah manusia dalam melaksanakan aktivitasnya setiap hari. Pengajaran ilmu matematika dapat direalisasikan melalui pendidikan formal, namun pada dasarnya ilmu matematika juga dapat dipelajari sendiri tanpa harus menempuh pendidikan secara formal. Contoh bahwa ilmu matematika dapat dipelajari tanpa harus menempuh pendidikan formal yaitu pada orang-orang jaman dahulu yang tidak dapat menempuh pendidikan dikarenakan biaya namun mereka masih bisa bertransaksi jual beli dengan perhitungan penjumlahan uang.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari SD untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar siswa dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif. Sehingga ilmu matematika sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, terutama mengenai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang didasari oleh teori-teori matematika.

Salah satu tujuan mata pelajaran matematika yang dimuat dalam Standar Isi Mata Pelajaran Matematika SD/MI pada Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah agar siswa mampu memecahkan masalah yang meliputi kemampuan

memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh (Depdiknas, 2006). Dengan adanya kemampuan pemecahan masalah tersebut perlu adanya penguasaan oleh siswa yang bertujuan untuk mendorong siswa agar dapat menjadi seseorang yang mampu memecahkan masalah dengan baik serta mampu menghadapi adanya peningkatan-peningkatan pada dirinya dalam hal pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah sendiri merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting karena dalam proses pembelajaran maupun penyelesaiannya, siswa dimungkinkan memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan dan keterampilan yang sudah dimiliki untuk diterapkan pada pemecahan masalah. Pemecahan masalah adalah suatu kompetensi yang diperlihatkan oleh seseorang dalam memahami suatu masalah dan dapat memilih strategi pemecahan yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Pemecahan masalah menjadi penting dalam tujuan pendidikan matematika disebabkan karena dalam kehidupan sehari-hari manusia memang tidak pernah lepas dari masalah. Aktivitas memecahkan masalah dapat dianggap suatu aktivitas dasar manusia. Jadi masalah harus dicari jalan kelarnya oleh manusia itu sendiri, jika tidak ingin dikalahkan oleh kehidupan pada saat ini. Walaupun pemecahan masalah penting, namun kegiatan pemecahan masalah tersebut masih dianggap sebagai sesuatu yang sulit dalam matematika baik bagi siswa maupun guru.

Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa akan mempengaruhi kualitas belajar siswa yang akan berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa di sekolah. Upaya yang dapat dilakukan untuk menyikapi permasalahan seperti ini ialah dengan cara memilih serta menggunakan model pembelajaran yang tepat. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat serta menarik dapat membangkitkan rasa antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran khususnya dalam pemecahan masalah matematika.

Selain itu perlu adanya perbaikan mengenai aspek-aspek yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, evaluasi serta perlu adanya kualifikasi guru. sebab dalam kegiatan pemecahan masalah dapat dijadikan sebagai bantuan guna meningkatkan potensi intelektual dan rasa percaya diri siswa. Dengan begitu, siswa tidak akan takut ketika menghadapi suatu permasalahan khususnya untuk mata pelajaran matematika yang selama ini dianggap menakutkan bagi siswa. Dalam pemecahan masalah matematika juga dibutuhkan sebuah strategi serta langkah-langkah pemecahan masalah secara tepat, mudah serta mendalam. Sehingga dalam pembahasannya tidak sulit karena sudah menggunakan strategi dan langkah-langkah yang tepat, mudah, dan mendalam.

Berdasarkan observasi dan wawancara pada hari selasa tanggal 10 oktober 2017 di SDN Karasgede 01 dengan Ibu Sri Gati,S.Pd selaku wali kelas V pada mata pelajaran matematika ini nilai KKM adalah 65. Pada waktu pembelajaran matematika berlangsung terlihat jelas bahwa pada aspek kemampuan pemecahan masalah, siswa banyak yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini dikarenakan siswa masih kesulitan dalam memilih strategi dan

langkah-langkah yang tepat serta adanya rasa malas dan takut dengan mata pelajaran matematika. Sehingga di dalam pemahaman siswa bahwa mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang sulit. Dari situlah akan timbul rasa malas, bosan serta kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran mata pelajaran matematika.

Kelas V di SDN Karasgede 01 berjumlah 35 siswa yang meliputi 19 siswa tidak tuntas dan hanya 16 siswa yang tuntas dalam pembelajaran matematika. Jika dilihat persentasenya yaitu 46% siswa berhasil dalam pembelajaran matematika dan 54% siswa belum berhasil dalam pembelajaran matematika.

Penggunaan media dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru juga belum mampu memaksimalkan kemampuan pemecahan masalah matematika. Guru cenderung terlalu serius dalam memberikan pembelajaran matematika. Hal itu menjadikan siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Kurangnya antusias tersebut menjadikan siswa mengantuk dan malas untuk mengerjakan soal. Dengan demikian, perlu adanya pembaharuan media dan model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Salah satu upaya untuk membuat siswa aktif dalam mata pelajaran matematika khususnya aspek kemampuan pemecahan masalah adalah dengan menerapkan media dan model pembelajaran yang sesuai. Siswa membutuhkan pembaharuan dalam pembelajaran matematika. Pembaharuan tersebut terletak

pada cara mengajar yang berbasis kelompok sehingga siswa lebih aktif dan kreatif dengan adanya kerjasama dengan temannya.

Banyak media dan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menerapkan pembelajaran kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika, akan tetapi tidak semuanya sesuai dengan pembelajaran tersebut. Model pembelajaran berbasis kelompok yang sesuai digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*. Penggunaan media atau alat bantu yang dipakai dalam penelitian ini sesuai dengan materi pelajaran kelas V yaitu menggunakan tirai pecahan. Tirai pecahan merupakan alat peraga matematika yang mempermudah cara pengoperasian penjumlahan dan pengurangan pada pecahan sehingga dimaksudkan bertujuan untuk mempermudah siswa dalam mengikuti ataupun dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa.

Model pembelajaran *Group Investigation* adalah salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang memiliki titik tekan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi atau segala sesuatu mengenai materi pelajaran yang akan dipelajari (Kurniasih dan Sani, 2016:71). Kelebihan model ini diantaranya adalah (1) mengembangkan domain pribadi siswa (percaya diri, kreatif, motivasi), (2) mengembangkan domain sosial siswa (kemampuan bekerja tanpa melihat latar belakang), dan (3) mengembangkan kecakapan akademis siswa (Suprijono, 2016:74).

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah karena model pembelajaran ini memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerja secara kelompok namun berstruktur guna memecahkan suatu permasalahan yang sedang dihadapi serta adanya media yang menjadi sarana siswa lebih berpikir kreatif. Selain itu penggunaan media yang berupa taman perbandingan yang diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas serta rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika sehingga akan berdampak pada hasil pembelajarannya nanti. Maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Sikap Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Berbantuan Tirai Pecahan Di Kelas V SDN Karasgede 01”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut.

1. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran mata pelajaran matematika di kelas V SDN Karasgede 01 Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang ?
2. Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dalam

pembelajaran mata pelajaran matematika di kelas V SDN Karasgede 01 Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disampaikan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran mata pelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* pada kelas V SDN Karasgede 01 Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.
2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran matematika pada kelas V SDN Karasgede 01 Kecamatan Lasem Kabupaten Rembang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini diantaranya adalah manfaat teoritis dan manfaat praktis (manfaat bagi siswa, manfaat bagi guru, manfaat bagi sekolah, dan manfaat bagi peneliti).

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk menambah pengetahuan peneliti tentang peningkatan sikap kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*.

- b. Untuk memberi sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan dan memberi kontribusi ilmiah terhadap ilmu pendidikan khususnya matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Melatih siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam memecahkan masalah.
- 2) Menumbuhkan semangat belajar dan bekerjasama antar siswa sehingga muncul rasa percaya diri dan tanggung jawab terhadap kelompoknya.
- 3) Dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan rumus matematika.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Memotivasi guru untuk lebih terampil dalam menyampaikan materi yang lebih menarik kepada siswa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat.
- 2) Dapat dijadikan sebagai tambahan daya kreatif guru untuk mengajarkan cara pemecahan masalah matematika.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Menjadikan kualitas kemampuan pemecahan masalah matematika lebih baik lagi secara proses dan hasil pembelajaran.

2) Memberikan pembaharuan pada kreativitas siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran yang bersifat kelompok.

d. Manfaat bagi peneliti

1) Dapat mengetahui peningkatan sikap kreatif dan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dengan berbantuan tirai pecahan.

2) Menghasilkan karya ilmiah yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar untuk menghasilkan kembali.

3) Memperkaya ilmu pengetahuan dan memiliki wawasan yang luas mengenai model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*.