

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menjalani kehidupan setiap individu tidak lepas dari dunia pendidikan guna memperluas wawasan untuk mendapatkan suatu kemajuan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Syah, M. 2016 : 10). Tanpa adanya pendidikan manusia akan menjadi seorang yang lemah, tidak berilmu, tidak berkembang dan tidak berpengetahuan.

Pelaksanaan pendidikan disekolah dasar pada umumnya memberikan bekal pada setiap peserta didik dalam menjalani kehidupan melalui proses belajar. Menurut Hamdani (2011 : 20) seseorang dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya akibat adanya latihan dan pengalaman melalui interaksi dengan lingkungan. Sejalan dengan pemikiran R. Gagne dalam Amir, Z. dan Risnawati (2016 : 4) mengatakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Hal ini berarti belajar merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh individu maupun kelompok secara sadar guna mendapatkan sebuah perubahan sebab

adanya pembiasaan maupun pengalaman yang dilakukan secara berulang – ulang.

Pada dasarnya pembelajaran dilakukan oleh seorang guru dan siswa. Siswa dalam proses pembelajaran berperan sebagai komunikan, sedangkan komunikatornya adalah guru dan siswa. Jika siswa menjadi komunikator terhadap siswa lainnya dan guru sebagai fasilitator, akan terjadi proses interaksi dengan kadar pembelajaran yang tinggi (Hamdani, 2011: 72). Komunikasi yang efektif banyak ditentukan pada keaktifan penerima (komunikan). Untuk itu agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan lancar sebagai fasilitator guru juga harus mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, kondusif dan menyenangkan. Tidak hanya itu guru juga harus mampu menyajikan sebuah permasalahan dalam pembelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari – hari (kontekstual), sehingga nantinya siswa bisa lebih mudah dalam menyelesaikan permasalahan.

Proses belajar dan hasil belajar juga berkaitan sangat erat dengan kurikulum yang digunakan. Adapun kurikulum yang digunakan di SD adalah KTSP (kurikulum tingkat satuan pendidikan). Menurut Mulyasa, E (2010 : 9) mengatakan bahwa KTSP merupakan upaya untuk menyempurnakan kurikulum agar lebih familiar dengan guru, karena mereka banyak dilibatkan diharapkan memiliki tanggung jawab yang memadai. Penyempurnaan kurikulum yang berkelanjutan merupakan keharusan agar sistem pendidikan nasional selalu relevan dan kompetitif.

Matematika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari bangku sekolah dasar sampai perguruan tinggi, ini berarti matematika berperan sangat penting dalam kehidupan manusia. Menurut Amir, Z. dan Risnawati. (2016 : 8) Pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreatifitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika. Hal ini sejalan dengan Permen nomor 22 tahun 2006 yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran matematika poin keempat adalah mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah (Agustyaningrum, N. 2011). Karena matematika adalah mata pelajaran yang selalu berhubungan dengan simbol, grafik dan angka – angka serta membutuhkan sebuah keahlian dalam hal berhitung, pemahaman yang lebih dalam menganalisis soal, hal ini yang sering menyebabkan bahwa rata-rata peserta didik menganggap matematika itu adalah mata pelajaran yang sulit, ribet, menakutkan dan membosankan.

Salah satu materi pelajaran matematika yang memuat permasalahan di kehidupan sehari – hari adalah pecahan. Menurut Heruman (2008 : 43) pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh. Pusat Pengembangan Kurikulum dan Sarana Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan (Depdikbud, 1999) dalam Heruman

(2008 : 43) juga menyatakan bahwa pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Salah satu contoh bilangan pecahan yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari – hari misalnya adalah Yeni mempunyai sejumlah uang , sebanyak $\frac{5}{8}$ dari uangnya digunakan untuk membeli buku tulis. Kemudian Ayah Yeni memberi uang yang besarnya sama dengan $\frac{7}{8}$ bagian dari uangnya semula. Berdasarkan contoh tersebut sering tidak kita sadari bahwa pecahan begitu akrab dalam kehidupan kita.

Proses pembelajaran akan selalu ada kaitannya antara seorang guru (pemberi informasi) dan siswa (penerima informasi). Dalam upaya mengantisipasi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju, pembelajaran matematika di kelas perlu direformasi, Tandadiling (2011) dalam Umar, W (2012). Guru tidak hanya berperan sebagai pemberi informasi saja, melainkan juga memotivasi peserta didik supaya nantinya peserta didik bisa membangun, mengembangkan pengetahuannya sendiri dari beberapa aktivitas yang dilakukan termasuk dalam berkomunikasi. Menurut Silver dan Smith (1996 : 20) dalam Umar (2012) mengutarakan bahwa tugas guru adalah: (1) melibatkan siswa dalam setiap tugas matematika; (2) mengatur aktivitas intelektual siswa dalam kelas seperti diskusi dan komunikasi; (3) membantu siswa memahami ide matematika dan memonitor pemahaman mereka. Selanjutnya survey yang dilakukan oleh *Trends in Ternational Mathematics and Science Study* (TIMSS) menunjukkan bahwa penekanan pembelajaran matematika di Indonesia lebih banyak pada penguasaan

keterampilan dasar, hanya sedikit sekali penekanan penerapan matematika dalam konteks kehidupan sehari – hari, berkomunikasi secara matematis, dan bernalar secara sistematis (Agustyaningrum, N: 2011). Dengan demikian komunikasi bagi peserta didik memang perlu ditumbuh kembangkan agar peserta didik bisa lebih mudah memahami serta menyelesaikan segala permasalahan.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas V SD N Kalisari 03 Sayung, terdapat beberapa kendala yang dialami dalam mata pelajaran matematika, diantaranya: (1)Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, karena pembelajaran yang berlangsung masih berpusat pada guru;(2) Model pembelajaran yang digunakan belum variatif, ditandai dengan saat menyampaikan materi guru hanya menggunakan metode ceramah, sehingga suasana di dalam proses pembelajaran yang terjadi hanyalah membosankan; (3) Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi pemicu siswa sulit untuk bisa fokus pada pembelajaran sehingga siswa kurang bisa memahami materi yang disampaikan; (4)Sikap percaya diri yang dimiliki oleh siswa masih rendah, ditandai dengan saat siswa diminta untuk maju ke depan kelas mereka masih gugup, takut bahkan tidak mau, kemudian ketika guru mencoba melemparkan beberapa pertanyaan pada siswa seringkali mereka hanya memosisikan dirinya dengan menundukkan kepala, mereka juga masih sering ragu – ragu dan malu untuk mengungkapkan pendapatnya didepan kelas, baik secara individu maupun diskusi kelompok,

dalam menyelesaikan soal cerita mereka masih sering kesulitan, jika di awal siswa sudah salah dan gagal dalam menghitung mereka cenderung berhenti dan malas untuk membenarkannya;(5)Kemampuan komunikasi matematis siswa terlihat kurang ketika dalam menjawab soal cerita atau soal – soal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari (kontekstual), siswa masih sering kebingungan dan belum bisa menyelesaikannya dengan tahap atau langkah-langkah yang benar,umumnya mereka mengerjakan permasalahan matematika tersebut dengan cara yang ia pahami. Dan ketika menjawab soal secara lisan, siswa juga masih sering kesulitan dalam menjelaskan, mengkomunikasikan ide maupun gagasan yang mereka punya, karena dari awal mereka tidak percaya diri dengan kemampuan yang dimilikinya.Dengan demikian guru dapat melihat kemampuan komunikasi matematis siswa yang kurang berdasarkan kegiatan menjawab soal secara lisan.

Adapun hasil dokumentasi yang dilakukan, diantaranya pada nilai ulangan harian yang didapatkan oleh peneliti dari wali kelas menunjukkan bahwa dari kelas VA dengan jumlah 37 peserta didik terdapat 19 siswa yang mendapat nilai di bawah KKM 65 (tidak tuntas) dengan presentase sebanyak 51,35%, sedangkan kelas VB dari 36 siswa terdapat 16 peserta didik yang mendapat nilai dibawah KKM 65 (tidak tuntas) dengan presentase 44,44%. Dari data tersebut bisa diartikan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa kelas V SD N Kalisari 03 termasuk kurang dan rendah.

Berasal dari data yang telah dipaparkan diatas, untuk mencapai suatu tujuan dalam pembelajaran, guru dituntut untuk bisa kreatif dan inovatif agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai secara maksimal sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Guru diberikan suatu kebebasan dalam memilih maupun menggunakan model, strategi, metode, pendekatan dan teknik-teknik pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari mata pelajarannya sehingga pembelajaran akan berjalan secara efektif dengan hasil yang maksimal. Maka dengan ini diperlukan sebuah cara untuk meningkatkan sikap percaya diri dan kemampuan komunikasi matematis siswa yaitu melalui sebuah pembelajaran yang berpusat pada anak sekaligus efektif dan menyenangkan. Oleh karena itu diperlukan sebuah kreatifitas dan inovasi guru dalam menggunakan maupun menerapkan sebuah model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, berpartisipasi secara langsung, berpikir secara kritis, bertukar pendapat, berdiskusi, berkelompok dalam menyelesaikan sebuah permasalahan dengan tujuan yang sama adalah model pembelajaran *Explicit Instruction* (pengajaran langsung). Sesuai dengan teori Vigotsky bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara berkelompok dengan siswa yang lain dalam menyelesaikan sebuah permasalahan matematika sehingga masing-masing siswa dapat bertukar gagasan, saling mengkomunikasikan ide yang mereka miliki terkait dengan persoalan

matematika. Menurut Shoimin, A (2013 : 76) model pembelajaran *Explicit Instruction* khususnya dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedural dan pengetahuan deklaratif yang dapat diajarkan dengan pola selangkah demi selangkah. Pengajaran langsung menurut Kardi (1997:3) dalam Badar, T. I (2014:95), dapat berbentuk ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktik, dan kerja kelompok. Pengajaran langsung dimanfaatkan oleh guru untuk mentransformasikan ilmu secara langsung pada peserta didik.

Model pembelajaran *Explicit Instruction* akan lebih efektif jika dipadukan dengan media *Roll Math*, karena *Roll Math* merupakan sarana bantu bagi peneliti untuk menyampaikan materi penjumlahan dan pengurangan pada pecahan. *Roll Math* dibuat dari kepingan CD yang dilapisi dengan kertas buffalo yang dicetak dalam bentuk lingkaran. Dengan berbantuan media *Roll Math* diharapkan peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan.

Dalam pembelajaran ini penulis akan memberikan sebuah inovasi pada pembelajaran *Explicit Instruction* dengan cara setelah guru menyampaikan materi siswa dibagi dalam beberapa kelompok – kelompok kecil (tiap – tiap kelompok juga diberikan tanda pengenal dikepala sebagai inisial dari kelompok masing – masing), untuk berdiskusi memahami materi secara bersama dan menyelesaikan soal dan mempresentasikan hasilnya untuk melatih rasa percaya diri. Kemudian diakhir pembelajaran ada kuis yang dibacakan secara lisan oleh guru

sebagai penguat pada pemahamannya. Dari kelompok yang berhasil menjawab soal dengan cepat dan benar, kelompok tersebutlah pemenangnya dan mereka boleh bersorak gembira atas kemenangannya.

Sesuai yang terkandung dalam Al Qur'an surat Al – Baqarah ayat (148) yang berbunyi :

وَلِكُلِّ وِجْهَةٌ هُوَ مُوَلِّئُهَا فَاسْتَنبِطُوا الْخَيْرَاتِ ۚ إِنَّمَا تَكُونُونَ بِكُمْ بِرَبِّكُمْ اللَّهُ جَمِيعًا ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ
كُلِّ شَيْءٍ عَاقِبِيرٌ (١٤٨)

Artinya: “ Dan tiap – tiap umat ada kiblatnya (sendiri) yang ia menghadap kepadanya, maka berlomba-lombalah (dalam membuat) kebaikan. Dimana saja kamu berada pasti Allah akan mengumpulkan kamu sekalian (pada hari kiamat), Sesungguhnya Allah maha kuasa atas segala sesuatu”. Adapun kaitannya dari ayat tersebut dengan tujuan penulis membuat inovasi dalam pembelajaran *Explicit Instruction* yaitu agar pembelajaran menyenangkan, siswa juga mampu berkomunikasi secara matematis dengan baik dalam menyelesaikan suatu permasalahan pada matematika, percaya diri atas kemampuan yang dimilikinya, saling tolong- menolong dan belomba-lomba dalam belajar matematika agar mendapatkan prestasi yang lebih baik. Semua itu merupakan kebaikan yang ada dalam diri masing-masing siswa.

Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul “**Keefektifan Model Pembelajaran *Explicit Instruction* berbantuan media *Roll Math***

terhadap Sikap Percaya Diri dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa Materi pecahan Kelas V SD N Kalisari 03 ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang diatas, dapat diutarakan bahwa masih banyak permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran matematika di kelas V SD N Kalisari 03 Sayung.

Diantaranya adalah:

1. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.
2. Rendahnya sikap percaya diri siswa dalam belajar.
3. Kurangnya kemampuan komunikasi matematis siswa.
4. Penggunaan media pembelajaran oleh guru yang kurang maksimal.
5. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan tepat.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka peneliti membatasi masalah yang akan difokuskan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan menggunakan model *Explicit Instruction* berbantuan media *Roll Math*
2. Sikap percaya diri
3. Kemampuan komunikasi matematis siswa
4. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini siswa kelas VA dan VB SDN Kalisari 03.

5. Dalam standar kompetensi menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah dengan kompetensi dasar menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah, maka ditemukan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah sikap percaya diri yang menggunakan model *Explicit Instruction* berbantuan media *Roll Math* lebih baik dari pada sikap percaya diri dengan model pembelajaran ceramah pada materi pecahan siswa kelas V SD N Kalisari 03 Sayung?
2. Apakah kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model *Explicit Instruction* berbantuan media *Roll Math* lebih baik dari pada kemampuan komunikasi matematis siswa dengan model pembelajaran ceramah pada materi pecahan kelas V SD N Kalisari 03 Sayung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka dapat diutarakan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah sikap percaya diri yang menggunakan model *Explicit Instruction* berbantuan media *Roll Math* lebih baik dari pada sikap percaya diri siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah.

2. Untuk mengetahui apakah kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model *Explicit Intruction* berbantuan media *Roll Math* lebih baik dari pada kemampuan komunikasi matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran ceramah pada materi pecahaan siswa kelas V SD N kalisari 03 Sayung.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan sumbangan pemikiran dan manfaat bagi semua pihak. Diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran atau informasi dalam menambah wawasan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi penelitian yang relevan khususnya dalam dunia pendidikan mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Explicit Intruction* berbantuan media *Roll Math*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan terutama pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan sumbangan pemikiran khususnya dalam menginovasi pembelajaran yang bervariasi agar lebih baik, efektif dan menyenangkan dan dapat meningkatkan kualitas kinerja guru dalam melaksanakan tugasnya dengan profesional.

c. Bagi Sekolah

Dapat memotivasi tenaga kependidikan agar mampu memberikan inovasi dalam pembelajaran yang kreatif, bervariasi dan menyenangkan ketika mengajar di kelas sehingga dapat memberikan kontribusi yang positif bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

d. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui keefektifan model pembelajaran *Explicit Intruction* berbantuan media *Roll Math* dalam meningkatkan sikap percaya diri dan kemampuan komunikasi matematis siswa kelas V dan dapat dijadikan sebagai sarana dalam mengaplikasikan model pembelajaran *Explicit Intruction* berbantuan media *Roll Math* ketika proses belajar mengajar berlangsung.