

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu berkompetisi dalam perkembangan IPTEK. Pendidikan merupakan salah satu cara pembentukan kemampuan manusia untuk menggunakan rasional seefektif dan seefisien mungkin sebagai jawaban dalam menghadapi masalah-masalah yang timbul dalam usaha menciptakan masa depan yang baik. Untuk itu pendidikan perlu dikelola dengan baik, definisi lebih spesifik dalam arti pendidikan di sekolah dirumuskan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 bahwa “Pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan, masyarakat, bangsa dan negara.” (Munawar, 2012: 7). Jadi dapat kita simpulkan bahwa pendidikan merupakan hal yang harus diutamakan pada setiap peserta didik untuk kehidupan mereka.

Hakikat pendidikan pada dasarnya adalah “upaya manusia untuk mempertahankan keberlanjutan kehidupannya yang tidak hanya keberlanjutan keberadaan fisik atau raganya akan tetapi juga keberlanjutan kualitas jiwa dan peradabannya dalam arti terjadi peningkatan kualitas budayanya, baik melalui

pendidikan yang dilaksanakan secara alami oleh orang tua kepada anak atau masyarakat kepada generasinya hingga pendidikan yang diselenggarakan oleh organisasi-organisasi pendidikan yang lebih mudah dikenal dengan istilah sekolah, baik formal maupun non formal. Sehingga pendidikan itu berlangsung seumur hidup atau lebih dikenal dengan sebutan *long-life education*. Munawar (2012:7). Sedangkan menurut Tedi Pritna mengemukakan bahwa pendidikan merupakan usaha pengembangan kualitas diri manusia dalam segala aspeknya. Pendidikan sebagai aktivitas yang disengaja untuk mencapai tujuan tertentu dan melibatkan berbagai faktor yang saling berkaitan antara satu dan lainnya, sehingga membentuk satu sistem yang saling mempengaruhi (Mahmud, 2012:15). Sehingga dapat kita pahami bahwa pendidikan sangat penting bagi kita untuk meningkatkan kualitas hidup, dan bahwa pendidikan berlangsung seumur hidup tidak hanya berlangsung hanya diformal (sekolah) tetapi juga di luar sekolah (lingkungan).

Pendidikan bukan lagi merupakan kata asing, semua golongan secara sosial dalam masyarakat kita sudah biasa mendengar hal ini. Dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari suatu pedoman pendidikan yaitu kurikulum, kurikulum sebagai rencana pembelajaran yang mengatur agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik hingga pendidikan secara kualitas dapat terpenuhi, inilah yang disebut dengan system pengajaran yang tepat yaitu yang menyesuaikan situasi dan kondisi objek pendidikan. Kurikulum di Indonesia mengalami perubahan dan pergantian dari waktu ke waktu dengan

harapan untuk meningkatkan kualitas pendidikan indonesia. Kurikulum yang digunakan pada sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Seperti kurikulum pada umumnya kurikulum KTSP juga terdiri dari beberapa mata pelajaran seperti mata pelajaran matematika.

Matematika adalah ilmu dari segala ilmu bisa disebut juga dengan ratunya ilmu. Pengertian matematika tidak dapat didefinisikan secara mudah dan tepat mengingat ada banyak fungsi dan peranan matematika terhadap bidang studi yang lain. Menurut Ismail (Hamzah dan Muslihrarini, 2014:48) matematika adalah ilmu yang membahas angka dan perhitungannya, masalah numerik, mengenai kuantitas dan besaran, mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, sarana berpikir sistem, struktur dan alat. Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan dan memajukan daya pikir manusia. Dengan kata lain matematika adalah suatu alat yang mengembangkan cara berpikir dan siswa diharapkan mampu menerapkan matematika itu dalam memecahkan berbagai permasalahan yang dihadapi di dunia nyata. Dalam masyarakat pendidikan dan umum kata matematika sering dipakai dalam pergaulan. Ketika sekelompok orang membicarakan tentang perkembangan ekonomi, maka beredar pembicaraan perhitungan matematika yang menolong dan membantu persoalannya. dari pengertian tersebut dapat kita simpulkan bahwa matematika merupakan ratunya ilmu dan pelayan ilmu yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Pelaksanaan pembelajaran matematika memerlukan beberapa kecakapan guru untuk menentukan suatu strategi pembelajaran yang tepat, baik untuk materi maupun situasi dan kondisi pembelajaran. Sehingga pembelajaran tersebut dapat merangsang siswa untuk memperoleh kompetensi yang diharapkan. Salah satu kompetensi tersebut adalah meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Pembelajaran matematika sangat ditentukan oleh strategi dan pendekatan yang digunakan dalam mengajar matematika itu sendiri. Belajar yang efisien dapat tercapai apabila dapat menggunakan strategi belajar yang tepat. Oleh karena itu guru dituntut untuk profesional dalam menjalankan tugasnya. Guru yang profesional adalah guru yang selalu berfikir akan dibawa kemana anak didiknya, serta dengan apa mengarahkan anak didiknya untuk mencapai hasil yang diinginkan dengan berbagai inovasi pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran inovatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika untuk mengembangkan kemampuan pemahaman masalah matematika siswa adalah menggunakan model *Problem Posing*.

Teori belajar yang berkaitan dengan model *Problem Posing* adalah teori belajar piaget, teori ini dicetuskan oleh Jean Piaget seorang ahli biologi dan psikolog yang mempunyai kontribusi besar dalam pemahaman terhadap perkembangan intelektual anak. Ia menyatakan bahwa cara berfikir anak bukan hanya kurang matang dibandingkan dengan orang dewasa karena kalah pengetahuan, tetapi juga berbeda secara kualitatif. Menurut Piaget, struktur kognitif atau skemata (schema) adalah suatu organisasi mental

tingkat tinggi yang berbentuk pada saat orang itu berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut penelitiannya juga bahwa tahap-tahap perkembangan intelektual individu serta perubahan umur sangat mempengaruhi kemampuan individu mengamati ilmu pengetahuan. Teori Piaget memiliki asumsi dasar kecerdasan manusia dan biologi organisme berfungsi dengan cara yang sama. Keduanya adalah sistem terorganisasi yang secara konstan berinteraksi dengan lingkungan. Dalam pembelajaran menggunakan model *Problem Posing* ini siswa akan menjadi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Model pembelajaran *problem posing* merupakan model pembelajaran yang menekankan kepada *student centered* sedangkan guru berfungsi sebagai fasilitator, penentu perangkat pembelajaran, media, dan motivator bagi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan (merumuskan) suatu soal matematika yang lebih sederhana dalam rangka menyelesaikan suatu soal yang kompleks/rumit (Yulianti, 2015:4). Brown dan Walter menyatakan bahwa *problem posing* dalam pembelajaran matematika memiliki dua tahap kognitif, yaitu *accepting/menerima* dan *challenging/menantang* (Kadir, 2011:206). Pembelajaran yang dimulai dengan suatu masalah/soalakan mengubah pembelajaran yang selama ini berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa. Dengan model pembelajaran semacam ini, kreatifitas siswa dapat tumbuh, sehingga diharapkan hasil belajarnya menjadi lebih baik. Berbagai studi menunjukkan bahwa model *problem posing* cukup menjanjikan untuk

mengembangkan kemampuan-kemampuan matematis tingkat tinggi, seperti kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kreatif matematis. Selain sebagai model pembelajaran, *problem posing* dapat pula digunakan untuk menilai hasil belajar matematika.

Penelitian ini juga mengaitkan dengan teori Bruner karena berdasarkan teori Bruner ini menekankan bahwa pada suatu proses bagaimana seseorang dalam memilih, mempertahankan, mengolah informasi aktif. Teori Bruner ini mempelajari tentang belajar bermakna dalam kegiatan siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi atau konsep-konsep yang dimilikinya. Pada penelitian ini teori belajar konstruktivisme, Bruner berpendapat bahwa belajar dengan penemuan adalah belajar untuk menemukan (*learning by discovery is learning to discover*). Untuk mengatasi kemampuan pemecahan masalah matematika yang dipaparkan di atas maka Teori Bruner dianggap tepat untuk diterapkan khususnya pada pembelajaran KPK dan FPB. Penerapan teori Bruner dalam pembelajaran dapat menjadikan siswa lebih mudah dibimbing dan diarahkan.

Pembelajaran yang dilakukan guru saat ini banyak yang mengacu pada pembelajaran konvensional yang menekankan peran aktif guru dalam pembelajaran, sedangkan siswa berperan pasif. Guru menjelaskan konsep matematika, memberikan contoh soal, mendemonstrasikan penyelesaian soal, memberikan rangkuman, dan memberikan soal latihan. Kepasifan siswa dalam belajar matematika membawa dampak terhadap sikap percaya diri, dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Sebagaimana

dikemukakan oleh Herdian (Ulvah, S, 2016:143) kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran matematika dikarenakan kurangnya pemahaman dan ketertarikan siswa pada pelajaran matematika. Salah satu faktor penyebabnya adalah karena adanya suatu kondisi kelas yang pasif, dimana siswa kurang dilibatkan dalam pembelajaran, serta sebagian siswa terlanjur menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Sehingga kecenderungan kelas menjadi tegang, siswa menjadi enggan untuk belajar matematika. Hal ini akan berpengaruh pada rendahnya kemampuan yang dimiliki siswa dalam matematika, dan salah satunya adalah kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah matematika peneliti mengaitkan Pengembangan kemampuan masalah sangat diperlukan oleh setiap guru untuk memaksimalkan pembelajaran siswa di sekolah dan di rumah. Proses pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa. Pentingnya kepemilikan kemampuan tersebut tercermin dalam kutipan Branca (Ulvah, S, 2016:145) yang menyatakan bahwa pemecahan masalah matematis merupakan salah satu tujuan penting dalam pembelajaran matematika bahkan proses pemecahan masalah matematis merupakan jantungnya matematika. Oleh sebab itu, penulis dalam penelitian ini mengaitkan Teori Polya yang dalam Teori Polya mengartikan bahwa kemampuan pemecahan masalah sebagai suatu usaha mencari jalan keluar dari suatu kesulitan guna mencapai suatu tujuan yang tidak segera dicapai secara maksimal.

Kemampuan matematis tidak hanya dapat di tunjang dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai, tetapi juga dapat ditunjang dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta menarik. Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar), selanjutnya disebut instructional media (media pendidikan atau media pembelajaran). Menurut Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Sutrisno, A., Miftahudin., dan Doyin, M, 2015:34). Dalam definisi media tersebut dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu belajar yang bertujuan agar siswa dalam proses pembelajaran menyenangkan sehingga dapat memacu siswa untuk aktif dalam pembelajaran.

Media pembelajaran pada taraf usia anak SD karena siswa usia SD ini masih berfikir secara kongkrit sehingga dengan pembelajaran yang menggunakan media visual, Dakon matematika akan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang disampaikan (KPK dan FPB). Media dakota adalah salah satu media pembelajaran yang didesain sangat menarik karena media ini mudah digunakan serta media yang berbasis seperti mainan tradisional dakon sehingga anak tidak hanya belajar atau bermain saja tetapi bermain sambil belajar, dakota ini berguna untuk pemahaman konsep siswa terhadap materi FPB dan KPK serta dakota ini diharapkan dapat

menumbuhkan sikap percaya diri pada siswa dan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Sikap percaya diri menurut Fatimah (Siyam, N, 2014:1) mengungkapkan bahwa yang dimaksud percaya diri adalah sikap positif individu yang merasa mampu dengan dirinya untuk mengembangkan penilaian positif, baik terhadap diri sendiri maupun terhadap lingkungan dan situasi yang dihadapinya. Siswa yang memiliki percaya diri akan memperoleh hasil sesuai dengan keinginannya. Siswa yang memiliki sikap percaya diri akan memiliki rasa optimis dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan dan aktif saat proses belajar. Peneliti mengaitkan sikap percaya diri dengan Teori Psikologi Behavioristik, tokoh Teori ini adalah Edward L. Thorndike, menurut Thorndike bahwa individu yang belajar melakukan proses *trial and error learning* dalam rangka memilih respon yang tepat bagi stimulus tertentu. Dalam diri siswa bukan hanya harus memiliki sikap percaya diri tetapi juga harus memiliki kemampuan pemecahan masalah tidak terkecuali kemampuan pemecahan masalah matematika.

Dalam mempelajari matematika agar mudah dipahami dan dimengerti kita memerlukan model pembelajaran yang sesuai, menyenangkan, menarik serta tidak membosankan, berdasarkan observasi yang saya lakukan pada hari senin, tanggal 18 Desember 2017, dengan guru kelas IV SD Negeri Brambang yang bernama Ibu Tri Wahyuni, saya mendapat informasi bahwa beliau masih mengajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah pada materi matematika, sehingga kurang memberikan kesempatan kepada

siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, serta berdasarkan observasi yang saya lakukan juga saya menemukan siswa dikelas IV SD N Brambang masih banyak siswa yang menunjukkan indikator yang kurang percaya diri diantaranya tidak berani mengajukan pertanyaan atau pendapat pada saat proses belajar, tidak berani tampil didepan kelas, berbicara gugup kalau didepan orang banyak, ragu-ragu saat mempresentasikan jawaban, gelisah saat menghadapi tes, menyontek saat tes atau mengerjakan soal ulangan, serta dalam mengerjakan soal matematika terdapat siswa yang mengerjakannya tanpa menggunakan cara atau hanya menjawab dengan jawabannya saja, berdasarkan observasi juga terdapat siswa yang masih belum memenuhi KKM, jumlah siswa yang belum memenuhi KKM sebanyak 14 dari 27 siswa dengan presentase 51%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematika pada siswa kelas IV SD Negeri Brambang masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil ulangan siswa yang belum memenuhi KKM yang ditetapkan sekolah adalah 65, serta jawaban dari siswa yang tidak menggunakan cara atau rumus.

Atas dasar hal-hal diatas, penulis mengupayakan melalui sebuah model pembelajaran matematika yaitu dengan model pembelajaran *Problem Posing*. Guru kreatif senantiasa memberikan pendekatan-pendekatan baru dan media pembelajaran yang menarik dalam menyajikan pembelajaran yang relevan dengan tingkat perkembangan siswa, menumbuh kembangkan ketrampilan berfikir siswa, serta menumbuhkan ketrampilan sosial siswa seperti memiliki sikap percaya diri. Sehingga dengan kondisi itu peneliti tertarik untuk

melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Posing* Berbantu Media Dakota Terhadap Sikap Percaya Diri Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah pembelajaran matematika di SD N Brambang sebagai berikut :

1. Rendahnya sikap percaya diri siswa dalam proses pembelajaran berlangsung.
2. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang dikuasai siswa.
3. Guru kurang variatif dalam menerapkan model pembelajaran matematika.
4. Kurangnya media pembelajaran yang membuat siswa sulit memahami materi yang disampaikan.

C. Pembatasan Masalah

Pada penelitian perlu pembatasan masalah untuk mengefektifkan proses penelitian dan menjelaskan hubungan antar variabel penelitian. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan yang akan menjadi bahan penelitian sebagai berikut:

1. Masalah yang diteliti adalah pengaruh model *Problem Posing* berbantu media dakota.
2. Sikap percaya diri merupakan variabel bebas, kemampuan pemecahan masalah merupakan variabel yang dipengaruhi dan model *Problem Posing* berbantu media dakota sebagai variabel moderator.

3. Tempat penelitian SD Negeri Brambang Kecamatan Karangawen Kabupaten Demak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah di atas maka perumusan masalah yang ditentukan sebagai berikut :

1. Apakah ada pengaruh sikap percaya diri siswa pada model pembelajaran *Problem Posing* berbantu media dakota terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika Siswa SD Kelas IV?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model pembelajaran *Problem Posing* berbantu media dakota dapat memenuhi ketuntasan KKM?

E. Tujuan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui ada pengaruh sikap percaya diri siswa pada model *Problem Posing* berbantu media dakota terhadap kemampuan pemecahan masalah Siswa SD Kelas IV.
2. Mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika melalui model pembelajaran *Problem Posing* berbantu media dakota dapat memenuhi ketuntasan KKM.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada semua pihak. Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Sebagai sumbangan pemahaman dan mutu belajar bagi dunia pendidikan.
 - b. Sebagai sumber referensi dan bahan kajian untuk menambah wawasan guru dalam memodifikasi kegiatan pembelajaran.
 - c. Sebagai masukan model pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Posing* pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi guru
 - 1) Dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat lebih aktif dan senang dalam mengikuti pembelajaran.
 - 2) Dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan sikap percaya diri dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
 - 3) Dapat memperbaiki pembelajaran yang dikelolanya dengan menerapkan model *problem posing*.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat membantu siswa untuk meningkatkan sikap percaya diri dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model *problem posing*.
- 3) Dapat membuat siswa lebih aktif, kreatif dan berpikir kritis baik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah maupun luar sekolah.

c. Bagi sekolah

- 1) Dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah.
- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan acuan dalam upaya pengadaan inovasi model pembelajaran di sekolah.
- 3) Dapat meningkatkan kualitas pendidikan sekolah yang semakin maju dan unggul.

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan dan pengalaman yang berkaitan dengan profesi yang ditekuni di masa mendatang.
- 2) Dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan cara meningkatkan kualitas belajar siswa dalam proses pembelajaran di Sekolah.