

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam membentuk generasi yang bermutu bagi bangsa, pendidikan sangat penting keberadaannya dan berpengaruh dalam kehidupan. Pendidikan pada dasarnya dirancang untuk menghasilkan manusia yang memiliki watak kepribadian yang baik, penguasaan pengetahuan yang cukup, dan keterampilan guna menghadapi di dunia nyata. Sedangkan sampai saat ini banyak sekali persoalan pendidikan yang dialami di Indonesia, salah satunya adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap satuan pendidikan. Khususnya pada pendidikan dasar, berbagai cara dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Mulai dari melakukan pelatihan daya pengajar yang profesional hingga penyempurnaan kurikulum secara periodik, pengembangan sarana prasarana pendidikan dan peningkatan manajemen sekolah.

Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang pernah diujicobakan pada tahun 2004. KBK (*Competency Based Currulum*) dijadikan acuan dan pedoman bagi pelaksanaan pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah pendidikan (*kognitif, psikomotor, dan afektif*) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, khususnya pada jalur pendidikan sekolah. Menurut Mulyasa (2014 : 68) “Kurikulum 2013 berbasis kompetensi merupakan suatu konsep kurikulum yang menekankan pada pengembangan

kemampuan kompetensi dengan standar performasi, sehingga hasilnya dapat dirasakan, yang berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu”. Kurikulum ini diarahkan untuk mengembangkan kemampuan, pengetahuan, pemahaman, nilai, sikap, dan minat peserta didik. Agar dapat melakukan sesuatu dalam bentuk kemahiran, ketepatan, dan keberhasilan dengan tanggung jawab.

Dalam kegiatan pembelajaran, kemandirian sangat penting karena kemandirian merupakan sikap pribadi yang harus dimiliki oleh setiap individu. Menurut Mujiman (Nor, 2012: 51) ‘Kemandirian Belajar diartikan sebagai kemampuan yang dimiliki siswa untuk melakukan kegiatan belajar secara aktif, yang didorong oleh motif untuk menguasai sesuatu kompetensi yang telah dimiliki’. Siswa yang mempunyai kemandirian belajar mampu menganalisis berbagai permasalahan yang kompleks dalam pembelajaran. Guru harus mampu mengembangkan kemampuan pemecahan masalah untuk memaksimalkan pembelajaran di sekolah. Dalam memecahkan masalah perlu memiliki pemahaman dan pengetahuan yang memadai, serta memiliki berbagai macam strategi yang dapat dipilih ketika menghadapi berbagai masalah (Zevenbergen dalam Ulya, 2015: 2). Karena kemampuan pemecahan masalah, selain menuntut siswa untuk berpikir, juga untuk mengatasi segala sesuatu yang akan dihadapi siswa di masa depan. Pendidikan matematika erat kaitannya dengan kegiatan sehari-hari, baik dari hal yang sederhana sampai hal yang membutuhkan suatu pemikiran lebih. Tidak dapat dipungkiri bahwa tidak ada orang yang tidak memerlukan bantuan matematika dalam kehidupan nyata. Peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dicapai oleh

suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan pendidikan yang akan dicapai. Menurut Anita dkk. (2014: 2.5) 'Belajar merupakan suatu proses yang kompleks, berlangsung secara terus menerus, dan melibatkan berbagai lingkungan'. Belajar lebih dari sekedar mengingat dan menghafal, seperti halnya ada beberapa teori belajar menurut ahli, menurut Watson (Bagus, 2013: 46) menyatakan bahwa 'Belajar sebagai proses interaksi antara stimulus dan respons, namun stimulus dan respons yang dimaksud dapat diamati dan dapat diukur'. Sedangkan teori pembelajaran Konstruktivisme sebagai suatu upaya pengkonstruksian pengetahuan sebagai pemberian makna, dari data sensori yang berkaitan dengan pengetahuan yang telah ada sebelumnya (Tasker, 2013: 82). Untuk itu guru perlu menciptakan suasana belajar yang berbeda di kelas untuk memenuhi kebutuhan siswa.

Berdasarkan observasi di SD Negeri 02 Kramat, pembelajaran matematika mengalami beberapa masalah. Pembelajaran masih tergantung pada guru, jika guru sedang keluar kelas siswa gaduh dan berbicara dengan teman sebangkunya, siswa belum bisa mengontrol diri, belum berperilaku disiplin atau berperilaku berdasarkan inisiatif sendiri, kurang memiliki rasa tanggung jawab, kemudian saat mengerjakan evaluasi siswa kurang rasa percaya diri masih ragu dalam menjawab dan sering bertanya kepada guru. Dengan pembelajaran seperti ini siswa kurang dalam kemandirian belajar. Siswa dalam pembelajaran kurang memahami berbagai masalah, kurang dalam perencanaan penyelesaian, kurang melaksanakan perencanaan, maupun kurang pemeriksaan kembali proses dan hasil pemecahan masalah matematika. Dalam masalah seperti ini dapat disimpulkan bahwa siswa kurang dalam kemampuan pemecahan masalah dan hasil ulangan harian siswa mengenai materi bangun

datar, dari kelas V diketahui bahwa dari 27 siswa dengan presentase 67%, belum mencapai nilai ketuntasan minimal sebesar 70 sesuai KKM di SD Negeri 02 Kramat. Ruangan belum difasilitasi alat peraga yang memadai untuk mendukung kegiatan pembelajaran, sehingga siswa merasa kurang tertarik terhadap pembelajaran yang akan menimbulkan potensi bagi siswa untuk bicara sendiri dengan temannya. Jika kondisi pembelajaran seperti ini dibiarkan berlarut-larut, bukan tidak mungkin berdampak negatif bagi siswa SD akan terus berada pada tataran yang rendah. Siswa akan kurang kemandirian belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Dalam konteks demikian diperlukan model, metode, dan media yang inovatif dan kreatif. Proses pembelajaran bisa berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya diajak untuk belajar tentang hafalan secara rasional dan kognitif. Tetapi juga diajak untuk belajar mandiri, mampu memecahkan masalah, interaktif, berlatih dalam konteks, menarik dan menyenangkan. Dengan cara demikian, siswa tidak akan terpaku dalam suasana pembelajaran yang kaku, monoton, dan membosankan. Berdasarkan masalah-masalah yang peneliti temukan mengenai kemandirian dan kemampuan pemecahan masalah matematika yang rendah dikarenakan kurang tepatnya dalam penggunaan model dan metode pembelajaran yang di rasa kurang efektif dan efisien dalam pembelajaran. Maka timbul keinginan peneliti untuk melakukan perubahan dan perbaikan dalam praktik pembelajaran dengan melakukan pengajaran menggunakan berbagai model pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Sebuah inovasi perubahan dan perbaikan dari kondisi sebelumnya untuk mendukung proses pembelajaran yaitu menggunakan model pembelajaran *Problem Solving* dalam penelitian. Model

pembelajaran *Problem Solving* yaitu model pembelajaran berdasarkan masalah. Model pembelajaran *Problem Solving* termasuk metode *Cooperative Learning* yang menuntut siswa bekerja secara berkelompok menemukan masalah dan menyelesaikan secara mandiri dalam belajar. Dan berbantuan media *Wheels Smart*, pembelajaran berbentuk kelompok, siswa bergantian menggunakan dengan cara memutar papan *Wheels Smart* kemudian siswa mengambil soal dan menjawab bersama kelompoknya. Media *Wheels Smart* akan membantu siswa untuk mandiri dan fokus dalam pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan kemandirian belajar dan kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar melalui model *Problem Solving* berbantuan media *wheels smart* Kelas V SD Negeri 02 Kramat”. Peneliti memiliki harapan bahwa model *Problem Solving* berbantuan media *wheels smart*, mampu meningkatkan kemandirian dan kemampuan pemecahan masalah matematika sehingga dapat membantu dalam memahami materi bangun datar untuk mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) belajar lebih besar dari sebelumnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan masalah yang ditemukan, yaitu sebagai berikut.

- 1 Apakah kemandirian belajar dapat ditingkatkan melalui model *Problem Solving* berbantuan media *wheels smart* pada siswa kelas V SD Negeri 02 Kramat pada mata pelajaran matematika materi bangun datar ?

2. Apakah kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui model *Problem Solving* berbantuan media *wheels smart* pada siswa kelas V SD Negeri 02 Kramat pada mata pelajaran matematika materi bangun datar ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian, antara lain.

1. Untuk meningkatkan kemandirian belajar kelas V SD Negeri 02 Kramat dengan menggunakan model *Problem Solving* berbantuan media *wheels smart* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.
2. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah kelas V SD Negeri 02 Kramat dengan menggunakan model *Problem Solving* berbantuan media *wheels smart* pada mata pelajaran matematika materi bangun datar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penambahan sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran matematika.
 - b. Sebagai sumber referensi dan bahan kajian untuk menambah wawasan guru dalam memodifikasi kegiatan belajar mengajar (KBM).
 - c. Sebagai masukan model pembelajaran yang inovatif yaitu dengan menerapkan model *Problem Solving* pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

- 1) Dapat membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) sehingga berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan.
- 2) Dapat memperbaiki kegiatan belajar mengajar (KBM) yang dikelolanya dengan menerapkan model *Problem Solving*.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemandirian belajar dalam mengikuti proses pembelajaran agar lebih bermakna dan mudah diingat.
- 2) Dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap materi yang diajarkan.

c. Bagi sekolah

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

d. Bagi peneliti

- 1) Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung untuk menerapkan model *Problem Solving* yang berkaitan dengan profesi yang ditekuni di masa mendatang.
- 2) Dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan cara meningkatkan kualitas belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) di Sekolah Dasar.