

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menurut Tirtaraharja dan Sulo (2005 : 82) adalah sesuatu yang universal dan berlangsung terus tak terputus dari generasi ke generasi dimanapun di dunia ini. Pendidikan menurut Pasal 1 UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Pratomo, 2010 : 2) adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan kata lain, pendidikan diselenggarakan berlandaskan filsafat hidup serta berlandaskan sosikultural setiap masyarakat termasuk Indonesia.

Pendidikan merupakan salah satu aspek yang memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Bahkan di setiap negara di seluruh dunia sangat menjunjung tinggi pendidikan karena pendidikan adalah salah satu faktor yang dapat merubah kehidupan manusia menjadi lebih baik. Kemakmuran dan kemajuan suatu negara dapat dilihat dari pendidikan di negara itu sendiri, jika baik kualitas pendidikannya maka baik pula negara itu. Kualitas pendidikan suatu negara dapat dilihat dari tinggi rendahnya faktor yang mempengaruhi pendidikan itu sendiri misalnya

siswa, guru, lingkungan dan bisa juga disebabkan oleh faktor sarana dan prasarana. Pendidikan juga merupakan suatu hal yang sangat diprioritaskan oleh seseorang, karena pendidikan merupakan amalan ilmu yang berlangsung sepanjang hayat selama seseorang itu masih hidup dan berakal sehat.

Tujuan pendidikan menurut Tirtaraharja dan Sulo (2005 : 37) memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan mempunyai dua fungsi yaitu memberikan *arah* kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan *suatu yang ingin dicapai* oleh segenap kegiatan pendidikan. Ada pepatah arab mengatakan:

اطْلُبُوا الْعِلْمَ وَ لَوْ بِالصِّينِ

yang artinya “*Tuntutlah ilmu walau sampai ke negeri China*”. Intinya dalam mencari ilmu pendidikan itu tidak terbatas jarak dan tempatnya, karena pendidikan dapat merubah masa depan seseorang dan dapat membantu seseorang dalam menyelesaikan permasalahannya. Salah satu mata pelajaran yang dapat mengasah kemampuan pemecahan masalah adalah matematika.

Matematika menurut James (Hendrina, 2008 : 10) adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak yang terbagi ke dalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis dan geometri. Sedangkan menurut Jihad (Usman, 2014) matematika dapat diartikan sebagai telaahan

tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat karenanya matematika bukan berpengaturan yang menyendiri, tetapi keberdayaannya untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam.

Permendiknas RI No. 22 tahun 2006 (tentang standar isi) menyatakan tujuan dari mata pelajaran matematika di sekolah adalah agar siswa dapat :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam memecahkan masalah.
2. Meningkatkan kreativitas memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika.
3. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas suatu permasalahan.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam belajar matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam memecahkan suatu permasalahan dalam matematika.

Pemecahan masalah menurut Turmudi (2008) merupakan proses melibatkan suatu tugas yang metode pemecahannya belum diketahui lebih dahulu. Untuk menyelesaikannya, siswa diharapkan dapat memetakan pengetahuan mereka, dan dalam proses inilah siswa dapat mengetahui pengetahuan baru tentang matematika. Oleh karena itu perlu terobosan baru dalam pembelajaran matematika yaitu melalui kombinasi model *snowball*

throwing dan *scramble* yang tujuannya untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Permasalahan seperti itu terjadi juga pada siswa SMP Negeri 1 Sayung, berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan di sekolah untuk pelajaran matematika yaitu 70, akan tetapi hasil dari belajar siswa rata-rata 60. Salah satu faktor penyebab gagalnya ketuntasan siswa karena guru sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang cenderung monoton, pasif dan dinilai membosankan bagi sebagian besar siswa.

Seorang guru dalam menyampaikan materi perlu memilih model pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas, sehingga siswa lebih tertarik dan semangat untuk mengikuti pelajaran. Namun sampai saat ini guru masih sering menggunakan model pembelajaran konvensional yang mana siswa hanya menjadi objek dalam pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mengganti model pembelajaran konvensional menjadi model pembelajaran yang menyenangkan, dimana siswa difokuskan untuk menjadi subyek (pelaku) pembelajaran dan guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran tersebut. Salah satunya dengan melalui kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble*.

.. Hal ini dapat dilihat dari masih sedikitnya siswa yang mampu mengajukan pertanyaan, memberikan alasan atas jawaban, dan menarik kesimpulan pada suatu permasalahan yang diberikan. Oleh karena itu perlu

model pembelajaran yang baru dan tepat agar dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa.

Menurut Suprijono (2011) melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Kebanyakan guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yaitu dengan metode ceramah, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan observasi tentang meningkatkan kemampuan pemecahan masalah pada siswa menggunakan kombinasi model pembelajaran *snowball throwing* dan *scramble*.

Pembelajaran melalui kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble* diharapkan siswa lebih aktif, tanggap, dan kemampuan pemecahan masalah pada siswa dapat meningkat sehingga dapat memberikan hasil yang positif dan bermakna.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang, maka permasalahan ini dibatasi sebagai berikut.

- 1) Peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam penelitian ini berfokus pada pokok bahasan persamaan linier satu variabel kelas VIIIE SMP Negeri 1 Sayung.
- 2) Penelitian dikatakan berhasil jika kemampuan pemecahan masalah siswa mencapai ketuntasan lebih dari 70 %.
- 3) Peningkatan aktivitas siswa pada saat pembelajaran menggunakan kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble*.

C. Rumusan Masalah

- 1) Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika menggunakan kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble* pada materi persamaan linier satu variabel kelas VIII SMP Negeri 1 Sayung?
- 2) Apakah terdapat peningkatan aktivitas siswa saat pembelajaran matematika menggunakan kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble* pada materi persamaan linier satu variabel ?
- 3) Apakah terdapat peningkatan pada kinerja guru saat pembelajaran menggunakan kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble* materi persamaan linier satu variabel ?
- 4) Apakah kemampuan pemecahan masalah siswa materi persamaan linier satu variabel mencapai ketuntasan lebih dari 70% ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Mengetahui adanya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika.
- 2) Mengetahui adanya peningkatan aktivitas siswa saat pembelajaran matematika.
- 3) Mengetahui adanya peningkatan kinerja guru saat pembelajaran matematika menggunakan kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble*.

- 4) Mengetahui adanya pencapaian kemampuan pemecahan masalah siswa mencapai ketuntasan lebih dari 70%.

E. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika, utamanya pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah melalui kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble*. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai langkah untuk mengembangkan penelitian - penelitian yang sejenis, serta dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan pembelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

- 1) Memberikan informasi maupun wawasan kepada guru atau calon guru tentang penerapan kombinasi model *snowball throwing* dan *scramble* dalam pembelajaran matematika.
- 2) Guru bisa lebih kreatif dalam menyelenggarakan proses pembelajaran ini.

b. Bagi siswa

- 1) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada materi persamaan linier satu variabel dalam proses pembelajaran matematika.
 - 2) Membuat siswa agar lebih aktif, kreatif, dan semangat dalam pembelajaran matematika.
 - 3) Prestasi belajarnya meningkat dan terlibat aktif dalam pembelajaran (Arikunto, 2011 : 223)
- c. Bagi sekolah
- 1) Memberi sumbangan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah menengah.
 - 2) Membantu proses belajar mengajar secara tidak langsung di sekolah.
- d. Bagi peneliti
- 1) Menambah wawasan dan pengalaman untuk mempersiapkan diri menjadi guru profesional yang dapat meningkatkan kompetensi belajar pada siswa.
 - 2) Sebagai bahan pertimbangan, masukan atau referensi untuk penelitian lebih lanjut.
 - 3) Lebih mantap dalam memperoleh kemampuan dalam mengatasi masalah pembelajaran. (Arikunto, 2011 : 222).