

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan lembaga yang dapat membangun kecerdasan dan kepribadian seseorang menjadi lebih baik. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak untuk mengembangkan potensi dan karakteristik yang ada dalam dirinya serta untuk menambah wawasan dan pengetahuan sebagai bekal hidup dimasa yang akan datang. Sebagaimana dikemukakan oleh Aziz (2012: 43) bahwa pendidikan adalah proses pertumbuhan dan perkembangan manusia dengan semua potensinya melalui pengajaran (*teaching*) dan pembelajaran (*learning*) untuk mendapatkan pengetahuan (*knowledge*), dan atau keterampilan (*skill*), serta mengembangkan tingkah laku (*behavior*) yang baik agar bisa bermanfaat bagi kehidupan dirinya, masyarakat, dan lingkungannya. Siswa akan mengalami pertumbuhan dan perkembangan apabila ia memperoleh pengalaman belajar yang disajikan di sekolah, baik melalui mata pelajaran maupun kegiatan lainnya. Seperti halnya teori belajar menurut ahli, Thorndike menjelaskan bahwa belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus (S) dengan respon (R). Dalam membentuk hubungan stimulus dan respon dilakukan dengan berulang-ulang. Sedangkan Gagne menjelaskan belajar terjadi apabila suatu stimulus bersama dengan isi ingatannya mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari sebelum ia mengalami situasi dengan setelah mengalami situasi tadi.

Pada proses pendidikan yang sedang berlangsung diperlukan adanya pedoman agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Kurikulum sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran diharapkan dapat diimplementasikan menjadi pengalaman belajar siswa. Kurikulum yang diterapkan pada sekolah yang akan menjadi tempat penelitian adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Menurut Standar Nasional Pendidikan (Sanjaya, 2009: 128) dijelaskan bahwa Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. Melalui KTSP diharapkan setiap satuan pendidikan dan mengimplementasikannya dengan baik. Pendidikan yang harus ditempuh sebagai tahap awal dalam proses pendidikan yaitu sekolah dasar. Selain memberikan materi pelajaran, proses pendidikan di sekolah dasar juga mengembangkan nilai-nilai karakter bangsa.

Pendidikan karakter di sekolah dasar sangat penting untuk dikembangkan. Meskipun karakter setiap siswa pada dasarnya telah ada atau bawaan sejak lahir tetapi masih akan mengalami perubahan tergantung pada lingkungan, pengalaman dan pendidikan. Proses pendidikan karakter bangsa di sekolah merupakan keaktifan siswa mengembangkan potensi dirinya dan mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendidikan karakter, siswa diharapkan mampu menerapkan pengetahuannya, serta menerapkan nilai-nilai karakter sehingga terwujud dalam perilakunya sehari-hari. Pendidikan karakter dapat berhasil apabila adanya kesinambungan antara orangtua, keluarga, sekolah dan lingkungan. Keluarga memiliki peranan yang sangat penting sebagai lingkungan pertama dalam membentuk karakter.

Kreativitas merupakan salah satu karakter yang bisa dikembangkan siswa untuk menggali potensi dalam dirinya. Melatih siswa sejak dini menjadi orang yang kreatif membuat siswa menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dari sebelumnya. Menurut Aziz (2012: 58) orang yang kreatif adalah mereka yang bisa memanfaatkan apa saja yang ada disekitarnya dengan kemampuan yang ada padanya menjadi sesuatu yang berharga. Peran guru sangat penting dalam hal ini untuk memberikan stimulus dan motivasi kepada siswa agar tidak mudah menyerah dalam mengembangkan kreativitas dalam dirinya. Guru juga memberikan ruang bagi para siswa untuk mengekspresikan daya berpikir kreatif mereka. Kreativitas siswa kelas V SDN Kalicari 01 masih kurang khususnya pada mata pelajaran matematika karena guru mengaggap bahwa kreativitas hanya diasah pada mata pelajaran seni saja. Selain pada mata pelajaran seni, kreativitas juga bisa dikembangkan pada mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa mulai dari pendidikan sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Belajar matematika bisa dengan mudah apabila memahami konsep pada setiap materi yang terkait. Seperti halnya pada Teori Dienes (Kusmaryono, 2013: 60) yang mengungkapkan bahwa setiap konsep atau prinsip dalam matematika akan dapat dipahami secara penuh konsep atau prinsip tersebut, apabila disajikan dalam bentuk kongkrit. Konsep atau prinsip yang diberikan secara kongkrit dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi. Oleh karena itu, matematika

diberikan sebagai ilmu dasar yang perlu dikuasi oleh siswa agar siswa dapat memahami konsep dan melibatkan diri secara aktif dalam memecahkan masalah.

Kemampuan siswa dalam pemecahan masalah merupakan proses dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman yang telah diperoleh sebelumnya. Siswa yang dapat memecahkan masalah matematika berarti siswa tersebut memiliki pemahaman dan mampu mengambil keputusan dengan baik tentang suatu masalah. Karena dalam pembelajaran matematika, lebih mengutamakan proses siswa menyelesaikan suatu masalah daripada hanya sekedar hasil. Pemecahan masalah juga merupakan aktivitas yang sangat penting dalam pembelajaran matematika karena tujuan belajar yang ingin dicapai dalam pemecahan masalah berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Akan tetapi kemampuan siswa kelas V SDN Kalicari 01 dalam pemecahan masalah masih kurang. Hal ini terbukti ketika guru memberikan tugas soal cerita, siswa masih merasa bingung pada saat mengerjakan soal tersebut. Hasilnya nilai yang diperoleh siswa tergolong rendah. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika, sebaiknya guru memberikan arahan kepada siswa dalam menyelesaikan soal cerita tersebut dan merencanakan pembelajaran dengan maksimal. Salah satunya dengan memilih model pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Akan tetapi guru sering menerapkan metode ceramah dan guru masih sebagai pusat dalam pembelajaran. Hal ini yang membuat siswa merasa jenuh. Menurut Afandi (2013: 1) model pembelajaran

adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran didalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang bisa diterapkan pada mata pelajaran matematika yaitu model pembelajaran *pair check*. Menurut Lestari dan Yudhanegara (2015: 74) *pair check* adalah suatu model pembelajaran yang memasangkan siswa dalam rangka melatih rasa sosial peserta didik, kerja sama dan kemampuan memberi penilaian. Model pembelajaran *pair check* dapat membuat siswa untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kreativitas mereka dalam memecahkan masalah matematika yang diberikan guru.

Beberapa uraian fakta-fakta tersebut dikuatkan dengan hasil observasi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN Kalicari 01. Beliau mengungkapkan bahwa rata-rata nilai siswa pada mata pelajaran matematika secara umum masih rendah. Hal itu ditunjukkan dengan data nilai Ulangan Matematika, dari kelas VA diketahui bahwa 8 siswa dari 29 siswa dengan presentase 27,58% sedangkan kelas VB ada 12 siswa dari 27 siswa dengan presentase 44,44%, yang mencapai kriteria ketuntasan minimal sebesar 65 sesuai kriteria ketuntasan minimal yang digunakan di SDN Kalicari 01.

Perlu diadakan perubahan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Sebuah inovasi baru dengan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *pair check* yang dipopulerkan oleh Spencer Kagan. Model pembelajaran *pair check* melatih siswa dalam menerapkan pengetahuan dan pemahaman mereka tentang materi yang telah diberikan yaitu

dengan memecahkan masalah yang diberikan guru bersama dengan pasangannya. Dalam mengerjakan pemecahan masalah, siswa bersama pasangannya juga memperhatikan langkah-langkah yang sesuai tahapannya. Pengecekan kebenaran jawaban juga sangat diperlukan untuk menghindari kesalahan akan yang terjadi. Model pembelajaran ini juga melatih siswa dalam mengemukakan pendapat dan saran kepada pasangannya pada saat memecahkan masalah. Dengan demikian terbentuklah keterpaduan proses pembelajaran sehingga dapat mencapai keefektifan dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merancang sebuah penelitian yang dilakukan di SDN Kalicari 01 Semarang untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran *pair check* terhadap kreativitas dan pemecahan masalah matematika di kelas V. Peneliti memiliki harapan bahwa model pembelajaran *pair check* dapat membantu siswa dalam memahami materi pecahan sehingga dapat memecahkan masalah matematika untuk mencapai ketuntasan belajar lebih banyak dari sebelumnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang kreatifnya siswa pada mata pelajaran matematika.
2. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
3. Kurangnya kemampuan pemecahan masalah matematika.

### C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam pembatasan masalah hanya akan memfokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini yang dikaji adalah efektivitas model pembelajaran *Pair Check* terhadap kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah dengan metode ceramah.
2. Hasil belajar yang dikaji dalam penelitian ini adalah hasil kognitif dan afektif. Hasil belajar kognitif dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah, hasil belajar afektif dimaksud untuk menilai kreativitas siswa dalam belajar matematika.
3. Standar kompetensi menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah, namun yang menjadi fokus dalam penelitian hanya pada kompetensi dasar menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan.
4. Efektifitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan rata-rata model *pair check* lebih efektif dari pada metode ceramah.

### D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah kreativitas siswa dengan model pembelajaran *pair check* lebih efektif dari pada kreativitas siswa dengan metode ceramah pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V SDN Kalicari 01?

2. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model pembelajaran *pair check* lebih efektif dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika dengan metode ceramah pada materi pecahan di kelas V SDN Kalicari 01?

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah kreativitas siswa dengan model pembelajaran *pair check* lebih efektif dari pada kreativitas siswa dengan metode ceramah pada mata pelajaran matematika materi pecahan di kelas V SDN Kalicari 01.
2. Untuk mengetahui apakah kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model pembelajaran *pair check* lebih efektif dari pada kemampuan pemecahan masalah matematika dengan metode ceramah pada materi pecahan di kelas V SDN Kalicari 01.

### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak. Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Teoritis
  - a. Memberikan informasi tentang efektivitas model pembelajaran *pair check* terhadap kreativitas dan kemampuan pemecahan masalah matematika.



- b. Sebagai sumber referensi untuk menambah wawasan dan pengetahuan guru dalam menentukan konsep pembelajaran.

## 2. Praktis

### a. Bagi guru

- 1) Memberikan inovasi pada guru dalam menggunakan berbagai model pembelajaran yang bervariasi.
- 2) Memberikan pengetahuan bagi guru mengenai model pembelajaran *pair check* yang dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika.
- 3) Memperoleh gambaran tentang kreativitas siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah pada mata pelajaran matematika.

### b. Bagi siswa

- 1) Membantu siswa untuk menggali kreativitasnya pada mata pelajaran matematika.
- 2) Menambah pemahaman siswa terhadap pemecahan masalah matematika dengan menggunakan model pembelajaran *pair check*.

### c. Bagi sekolah

- 1) Memberikan kontribusi terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran.
- 2) Digunakan sebagai bahan acuan dalam pengadaan inovasi model pembelajaran yang aktif dan kreatif sehingga sekolah lebih berkualitas.

d. Bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman yang berkaitan dengan profesi yang akan ditekuni di masa mendatang.
- 2) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang proses pendidikan di Sekolah Dasar.