

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana yang paling utama dalam mempersiapkan sumber daya manusia bagi kehidupan di masa yang akan datang. Menurut Mulyasa (2012:2) Pendidikan adalah proses menjadi, yakni menjadikan seorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan dan hatinya secara utuh. Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran bagi setiap individu untuk mencapai pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi mengenai obyek tertentu dan spesifik. Proses pendidikan itulah yang akan banyak dinilai karena proses pendidikan adalah sebagai salah satu titik tolak keberhasilan dan kemajuan bangsa ini.

Pendidikan tidak akan pernah lepas dengan kurikulum yang diberlakukan. Kurikulum merupakan pedoman bagi jenjang pendidikan di Indonesia. Tujuan Kurikulum tertera pada UU Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1, disebutkan bahwa: “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggara kegiatan belajar mengajar”. Kurikulum adalah suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara sistemik atas dasar norma-

norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Isi Undang-Undang tersebut dapat dikatakan bahwa Pendidikan Nasional Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia seutuhnya, yaitu manusia yang berbudi pekerti luhur, berkepribadian maju, tangguh, cerdas, kreatif, terampil, disiplin, beretos kerja profesional, bertanggung jawab, produktif, sehat jasmani dan rohani. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut kualitas proses pembelajaran harus ditingkatkan.

Dunia pendidikan di Indonesia mempunyai banyak tantangan dan persoalan pendidikan. Salah satu masalah yang dihadapi oleh pendidikan di Indonesia adalah lemahnya proses pembelajaran. Mendikbud yang dikutip dari Kompas (2014) menjelaskan, 75 persen sekolah di Indonesia tidak memenuhi standar layanan minimal pendidikan. Berdasarkan pemetaan Kemendikbud terhadap 40.000 sekolah pada tahun 2012, diketahui bahwa isi, proses, fasilitas, dan pengelolaan sebagian besar sekolah saat ini masih belum sesuai standar pendidikan yang baik seperti yang diamanatkan dalam undang-undang. Ini semua karena

kurangnya keseriusan dalam proses pembelajaran dan dalam mempersiapkan layanan pendidikan yang baik.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu, membimbing, dan memotivasi siswa mempelajari suatu informasi tertentu dalam suatu proses yang telah dirancang secara masak mencakup segala kemungkinan yang terjadi (Afandi, M, 2010:6). Pendapat ini sesuai dengan teori belajar yang dikemukakan oleh Gagne (Susanto, A 2013:1-2)“belajar sebagai suatu upaya untuk memperoleh pengetahuan dan ketrampilan melalui instruksi. Instruksi yang dimaksud yaitu perintah atau arahan dari seorang pendidik atau guru. Yang harus diperhatikan oleh guru yaitu dalam memilih model-model pembelajaran harus sesuai dengan materi yang diajarkan, namun kenyataan di lapangan guru masih menggunakan model-model yang konvensional terutama dalam mata pelajaran matematika. Belajar matematika merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami suatu, sehingga pembelajaran dengan menggunakan model-model yang konvensional tidak mendukung untuk mata pelajaran matematika.

Dalam Pendidikan di sekolah, minat belajar siswa memegang peranan penting dalam belajar. Karena minat ini merupakan suatu kekuatan motivasi yang menyebabkan seseorang memusatkan perhatian terhadap seseorang, suatu benda, atau kegiatan tertentu. Menurut Susanto, A (2016:58) Minat merupakan dorongan dalam diri seseorang atau faktor yang menimbulkan ketertarikan atau perhatian secara efektif, yang menyebabkan dipilihnya suatu objek atau kegiatan yang menguntungkan, menyenangkan, dan lama kelamaan akan mendatangkan kepuasan

dalam dirinya. Pembelajaran matematika membutuhkan motivasi dari pendidik yang baik. Sebagai seorang pendidik, guru harus selalu berusaha untuk membangkitkan minat belajar dengan tujuan membentuk pribadi yang berkarakter. Tanpa minat, hasil pembelajaran yang diharapkan tidak akan maksimal. Pentingnya peranan minat dalam proses pembelajaran matematika perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa.

Matematika merupakan ilmu pasti yang digunakan oleh semua orang. Matematika merupakan aspek penting bagi kehidupan manusia. Dalam kehidupan sehari-hari, matematika digunakan sebagai alat hitung. Tanpa matematika, manusia tidak mengenal angka dan ukuran. Setiap manusia harus dapat menggunakan dan menguasai matematika dengan baik dan benar agar dapat mengatasi permasalahan di kehidupan sehari-hari. Menurut Susanto, A (2013:217) Dalam proses pembelajaran matematika, berkomunikasi dengan komunikasi matematis ini perlu ditumbuhkan, sebab salah satu fungsi pelajaran matematika yaitu sebagai cara mengkomunikasikan gagasan secara praktis, sistematis, dan efisien. Agar komunikasi itu dapat berjalan dengan baik, maka diciptakan suasana yang kondusif dalam pembelajaran agar dapat mengoptimalkan kemampuan siswa dalam komunikasi matematis. Peran penting seorang pendidik yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang baik, salah satunya yaitu menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Menurut Trianto (Afandi, M, 2013:15) Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran tutorial. Pengaruh dalam pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran yang sempurna. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan membangkitkan keaktifan belajar siswa hingga hasil belajarnya maksimal. Siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, bukan merasakan pembelajaran sebagai beban. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, seringkali guru kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya mata pelajaran matematika. Pemilihan model pembelajaran yang mengutamakan siswa sebagai pusat perhatian adalah pembelajaran yang diimpikan oleh banyak siswa. Salah satu model pembelajaran *student center* yaitu pembelajaran kooperatif.

Menurut Isjoni (Afandi, M, 2013:52) pada model *cooperative learning* siswa diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan pembelajaran, sementara guru bertindak sebagai motivator dan fasilitator aktif dikelas. Artinya dalam pembelajaran ini kegiatan aktif dengan pengetahuan dibangun sendiri oleh siswa dan mereka bertanggung jawab atas hasil pembelajarannya. Banyak sekali jenis-jenis pembelajaran kooperatif, antara lain yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*), STAD (*Student Team Achievement Devision*), PC (*Pair Checks*), NHT (*Number Head Together*) dan masih banyak lainnya. Dari bermacam jenis-jenis

model pembelajaran kooperatif, yang sesuai dengan masalah yang akan diteliti yaitu model pembelajaran kooperatif tipe PC (*Pair Checks*).

Model pembelajaran kooperatif tipe PC (*Pair Checks*) biasa dikenal dengan pembelajaran berpasangan. Pembelajaran *Pair Checks* ini memudahkan siswa memahami pelajaran karena sebagai pasangan mereka menjadikan teman sebaya sebagai tutor sebaya. Sintaks dalam model pembelajaran kooperatif tipe PC (*Pair Checks*) ini yaitu, guru membentuk beberapa kelompok yang beranggotakan empat sampai enam siswa secara heterogen. Guru menjelaskan materi secara singkat dan kemudian siswa di dalam kelompok tersebut memastikan bahwa anggotanya sudah memahami materi yang diberikan. Guru membagi setiap kelompok ada 2 pasang yaitu partner dan pelatih. Setelah itu, guru memberikan soal kepada partner untuk dikerjakan dan pelatih sebagai pengecek jawaban partner. Setiap jawaban yang benar akan mendapatkan kupon dari pelatih yang akan dikumpulkan diakhir nanti. Kemudian bergantian peran pasangan, guru membimbing dan memberikan arahan atas jawaban dari berbagai soal yang dikerjakan. Setiap kelompok yang mendapatkan kupon paling banyak akan mendapatkan reward dari guru. Pembelajaran yang menguatakan keaktifan siswa akan berdampak pada pencapaian prestasi belajar siswa.

Menurut Hamdani (2011:137) Prestasi Belajar merupakan tingkat kemanusiaan yang dimiliki siswa dalam menerima, menolak, dan memiliki informasi-informasi yang diperoleh dalam proses belajar mengajar. Prestasi belajar siswa dapat kita lihat melalui hasil kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh

guru. Hasil dari evaluasi dapat memperlihatkan tinggi-rendahnya prestasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada Ibu Khofifa S.Pd sebagai guru kelas IV SDN Kalisari 3 Demak, khususnya pada mata pelajaran matematika masih kurang minat yang akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep yang berakibat pada prestasi belajar siswa. Rendahnya prestasi belajar siswa dibuktikan bahwa dari hasil tes ulangan tengah semester dari 37 siswa hanya 17 siswa yang mencapai nilai tuntas dan 20 siswa masih belum tuntas. Hal ini berarti hanya 46% siswa yang mencapai nilai KKM dan 54% siswa masih belum mencapai nilai KKM. Nilai KKM yang telah ditentukan oleh SDN Kalisari 3 Demak, tahun ajaran 2016/2017 pada mata pelajaran matematika yaitu 65.

Di SDN Kalisari 3 Demak, tahun ajaran 2016/2017 masih banyak permasalahan yang muncul. Salah satu permasalahan yang dihadapi merupakan minat belajar matematika kurang dimiliki oleh siswa SDN Kalisari 3 yang berakibat pada proses pembelajaran. Karena minat merupakan langkah awal pada pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Permasalahan juga terjadi pada materi bilangan pecahan bagi siswa kelas IV. Apalagi pada materi bilangan pecahan banyak system operasi pembagian, perkalian, penjumlahan dan pengurangan yang digunakan. Pada operasi pembagian, perkalian, penjumlahan dan pengurangan masih perlu penjelasan dan pemahaman konsep yang lebih untuk siswa kelas IV. Pemecahan masalah yang digunakan adalah bagaimana cara menjelaskan dan cara menanamkan pengertian operasi tersebut secara konkret. Kita ketahui bahwa pada

umumnya siswa berpikir dari hal yang bersifat konkret menuju hal yang bersifat abstrak. Untuk itu pemilihan model dan media pembelajaran harus sesuai dengan materi bilangan pecahan untuk menambah proses pembelajaran matematika di sekolah menjadi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan.

Permasalahan tersebut tidak dapat dibiarkan begitu saja. Usaha-usaha untuk memperbaiki prestasi belajar matematika SDN Kalisari 3 Demak, harus terus dilakukan. Mengingat pentingnya mata pelajaran matematika untuk pendidikan, Guru di harapkan mampu mempersiapkan pembelajaran yang sedemikian rupa agar siswa tertarik dengan pelajaran matematika. Pembelajaran yang berpusat kepada siswa serta mampu mengembangkan kreativitas siswa adalah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar matematika adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa akan dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil yang berjumlah 4-6 orang secara heterogen dan kolaboratif sehingga dapat merangsang siswa lebih bergairah dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif yang digunakan untuk memecahkan masalah yang dihadapi adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Pair Checks*.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe PC (*Pair Checks*) akan lebih baik bila berbantu media yang baik. Salah satu media yang digunakan adalah media Puzzel. Pemanfaatan media Puzzel dalam proses pembelajaran disekolah bukan lagi sesuatu yang aneh. Media puzzel ini lebih

efektif untuk menyajikan materi bilangan pecahan untuk membantu model pembelajaran kooperatif tipe PC (*Pair Checks*) berjalan dengan baik. Sehingga media puzzel ini akan menjadikan langkah awal sebagai contoh konkrit yang menjadikan proses pembelajaran matematika materi bilangan pecahan mudah dipahami oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, dan mengingat pentingnya proses pembelajaran Matematika, maka pemahaman materi bilangan pecahan dalam pembelajaran harus diperbaiki. Oleh karena itu perlu dilakukan Penelitian. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Matematika dalam Pembelajaran *Pair Checks* Siswa Kelas IV SD Negeri Kalisari 3”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Masih banyak siswa yang menganggap matematika pelajaran yang sulit.
2. Minat siswa dalam pembelajaran matematika belum sepenuhnya ada.
3. Model pembelajaran matematika pada materi bilangan pecahan yang digunakan masih kurang maksimal.
4. Ketika berdiskusi hanya terdapat beberapa siswa saja yang aktif dalam pembelajaran.
5. Rata-rata siswa yang masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas dalam penelitian ini tidak semua masalah dapat diteliti, karena keterbatasan sarana dan prasarana, waktu dan lain-lain maka pembatasan masalahnya merujuk pada:

1. Dalam penelitian ini yang dikaji adalah pengaruh minat siswa melalui model pembelajaran *Pair Checks* terhadap prestasi belajar siswa serta membandingkan pembelajaran dengan model *Pair Checks* terhadap pembelajaran dengan model *konvensional*.
2. Materi yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengurangan dan penjumlahan bilangan pecahan.
3. Objek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Kalisari 3, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.
4. Pengaruh yang digunakan dalam penelitian ini adalah terdapat perbedaan rata-rata model *Pair Checks* lebih baik dari pada model *konvensional*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalahnya adalah

1. Apakah ada pengaruh minat belajar terhadap prestasi Matematika dalam pembelajaran *Pair Checks* siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 3 ?
2. Apakah prestasi belajar siswa matematika dengan model pembelajaran *Pair Checks* lebih baik dari pada prestasi belajar menggunakan model pembelajaran *Konvensional* pada Kelas IV SD Negeri Kalisari 3 ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai peneliti dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah ada pengaruh minat belajar terhadap prestasi matematika dalam pembelajaran *Pair Checks* siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 3.
2. Untuk mengetahui apakah prestasi belajar siswa matematika dengan model pembelajaran *Pair Checks* lebih baik dari pada prestasi belajar menggunakan model pembelajaran *Konvensional* pada kelas IV SD Negeri Kalisari 3

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah sebagai berikut ;

- a) Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.
- b) Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman untuk penelitian tindakan lanjutan yang lebih mendalam.

2. Manfaat Praktis

Hasil-hasil ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu :

- a) Bagi Guru
 - 1) Dapat membantu dalam Mengembangkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Pendidikan Matematika.

- 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran yang ada di sekolah dasar.

b) Bagi Siswa

- 1) Memberikan dampak positif bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
- 2) Dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa terhadap materi yang diajarkan melalui model pembelajaran *Pair Checks*.
- 3) Dapat membuat siswa lebih kreatif dan inovatif dalam kegiatan belajar mengajar.

c) Bagi Sekolah

- 1) Membuat guru dan tenaga kependidikan lainnya dalam mengatasi masalah pembelajaran dan pendidikan di dalam dan luar kelas.
- 2) Memberikan nilai tambah yang positif bagi sekolah.

d) Bagi Peneliti

- 1) Menambah wawasan serta ilmu pengetahuan, cara belajar yang dapat menjadikan siswa aktif.
- 2) Sebagai referensi untuk mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang telah digunakan oleh peneliti.