

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses membantu peserta didik agar berkembang secara optimal yaitu berkembang setinggi mungkin, sesuai dengan potensi dan sistem nilai yang dianut dalam masyarakatnya. Pendidikan dapat membantu mengembangkan dan mengarahkan potensi manusia untuk mencapai tujuan hidupnya.

Dalam pengertian dasar, pendidikan adalah proses menjadi, yakni menjadikan seseorang menjadi dirinya sendiri yang tumbuh sejalan dengan bakat, watak, kemampuan, dan hati nuraninya secara utuh (Mulyasana. D, 2012: 2). Dari pengertian tersebut berarti pendidikan dapat membantu dalam mengembangkan dan mengarahkan potensi yang dimiliki seseorang untuk mencapai tujuan hidupnya.

Istilah kurikulum (*curriculum*), yang pada awalnya digunakan dalam dunia olahraga, berasal dari kata *curir* (pelari) dan *curere* (tempat berpacu). Pada saat itu kurikulum diartikan sebagai jarak yang harus ditempuh oleh seorang pelari mulai dari *start* sampai *finish* untuk memperoleh medali atau penghargaan. Kemudian, pengertian tersebut diterapkan dalam dunia pendidikan menjadi sejumlah mata pelajaran (*subject*) yang harus ditempuh oleh seorang siswa dari awal sampai akhir program pelajaran untuk memperoleh ijazah. Dari rumusan pengertian kurikulum tersebut terkandung

dua hal pokok, yaitu (1) adanya mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa dan (2) tujuan utamanya yaitu untuk memperoleh ijazah. Dengan demikian, implikasi terhadap praktik pengajaran yaitu setiap siswa harus menguasai seluruh mata pelajaran yang diberikan dan menempatkan guru dalam posisi yang sangat penting dan menentukan. Keberhasilan siswa ditentukan oleh seberapa jauh mata pelajaran tersebut dikuasainya dan biasanya disimbolkan dengan skor yang diperoleh setelah mengikuti suatu tes atau ujian (Hernawan. A. H, dkk, 2011: 1.3). Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran untuk mempengaruhi anak supaya belajar baik di dalam maupun di luar sekolah dalam rangka upaya mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kata matematika berasal dari perkataan Latin *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu (*knowledge, science*). Kata *mathematike* berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris (Kusmaryono. I. 2013: 1).

‘Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan dari hasil eksperimen atau hasil observasi matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran’ Russeffendi (Kusmaryono. I. 2013: 1).

Pendidikan karakter pada saat ini sangat relevan untuk mengatasi krisis moral. Krisis moral di dalam pendidikan yaitu seperti meningkatnya pergaulan bebas, maraknya angka kekerasan pada anak, kejahatan pada teman, kebiasaan mencontek sudah menjadi masalah sosial yang hingga saat ini belum dapat diatasi secara tuntas, oleh karena itu betapa pentingnya pendidikan karakter yang harus dimiliki oleh setiap orang. Maka dari itu pendidikan karakter harus menitikberatkan kepada sikap siswa, dengan pendidikan karakter inilah seseorang diharapkan akan menjadi pribadi yang lebih baik ke depannya. “Pendidikan karakter yaitu merupakan berbagai usaha yang dilakukan oleh para personil sekolah, bahkan yang dilakukan bersama-sama dengan orang tua dan anggota masyarakat untuk membantu anak-anak dan remaja agar menjadi atau memiliki sifat peduli, berpendirian, dan tanggung jawab” (Daryanto dan Darmiatun. S. 2013: 64). Pendidikan karakter telah menjadi perhatian berbagai negara dalam rangka mempersiapkan generasi yang berkualitas, bukan hanya untuk kepentingan individu tetapi untuk keseluruhan. Pendidikan karakter merupakan usaha kita secara sadar untuk membantu pembentukan karakter secara optimal.

Pada umumnya rumusan-rumusan mengenai sikap mempunyai persamaan unsur, yaitu adanya kesediaan untuk berespon terhadap suatu situasi. Triandis (Slameto. 2010: 188) mendefinisikannya sebagai berikut:

“An attitude is an idea charged with emotion which predisposes a class of actions to a particular class of social situations.”

Rumusan di atas dikatakan bahwa sikap mengandung tiga komponen, yaitu komponen kognitif, komponen afektif, dan komponen psikomotorik.

Kognitif terbentuk dari pengetahuan dan informasi yang diterima yang selanjutnya diproses menghasilkan suatu keputusan atau tindakan. Afektif ini menyangkut masalah emosional sosial terhadap suatu obyek, secara umum komponen ini disamakan dengan perasaan yang dimiliki terhadap suatu obyek. Selanjutnya psikomotorik berarti menunjukkan bagaimana perilaku atau kecenderungan berperilaku yang ada dalam diri seseorang berkaitan dengan obyek sikap yang dihadapinya. Jadi tiga komponen tersebut saling berkaitan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sikap adalah keadaan diri manusia yang menggerakkan untuk bertindak dalam kegiatan sosial dengan perasaan tertentu di dalam menanggapi obyek di lingkungan sekitarnya.

Sedangkan kreatif yaitu menciptakan ide-ide dan karya baru yang bermanfaat. Pemikiran yang kreatif adalah pemikiran yang dapat menemukan hal-hal atau cara-cara baru yang berbeda dari yang biasa dan pemikiran yang mampu mengemukakan ide atau gagasan yang memiliki nilai tambah (manfaat) (Mustari. M. 2014: 72).

Sikap kreatif merupakan kecenderungan berperilaku yang menghasilkan daya cipta atau gagasan baru dalam menghadapi suatu masalah. Ada peserta didik yang memiliki sikap kreatif yang tinggi sehingga dalam mempelajari konsep matematika mampu menghasilkan ide atau gagasan baru dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan suatu permasalahan. Namun, ada juga peserta didik yang sikap kreatifnya rendah sehingga kurang optimal dalam belajar matematika.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan bagian dari kurikulum matematika yang sangat penting. Hal ini dikarenakan siswa akan memperoleh pengalaman dalam menggunakan pengetahuan serta keterampilan yang dimiliki untuk menyelesaikan soal yang tidak rutin. Sebagai implikasinya, aktivitas pemecahan masalah dapat menunjang perkembangan kemampuan matematika yang lain seperti komunikasi dan penalaran matematika. Proses pemecahan masalah matematika merupakan salah satu kemampuan dasar matematika yang harus dikuasai oleh siswa. Mengutip pendapat NCTM (Pehkonen, E. 2007:1) *'Solving problems is not only a goal of learning mathematics but also a major means of doing so. ... in everyday life and the workplace, being a good problem solver can lead to great advantages. ... problem solving is an integral part of all mathematics learning.'* Dari kutipan yang dikemukakan oleh NCTM, kemampuan pemecahan masalah tidak hanya tujuan pembelajaran matematika saja tetapi juga sarana utama dalam melakukan suatu pemecahan masalah terutama dalam kehidupan sehari-hari dan tempat kerja. Pemecahan masalah merupakan bagian integral dari semua pembelajaran matematika.

Beberapa tokoh menjelaskan betapa pentingnya pemecahan masalah matematika. Peneliti mengacu pada teori belajar yang dikemukakan oleh Polya. Mengutip pendapat Polya dalam buku Sumarmo (Hendriana, H., dan Soemarmo, U. 2014: 23-24), merinci langkah-langkah kegiatan memecahkan masalah sebagai berikut: (1) kegiatan memahami masalah. (2) kegiatan merencanakan atau merancang strategi pemecahan masalah. (3) kegiatan

melaksanakan perhitungan. (4) kegiatan memeriksa kembali kebenaran hasil atau solusi. Sedangkan menurut Teori Bruner (Lestari, K.E., dan Yudhanegara, M.R. 2015: 33), belajar matematika akan lebih berhasil jika dalam proses pembelajaran siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda dengan menggunakan media pembelajaran matematika, misalnya alat peraga.

Kata media sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata Medium yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Penyalur”. Dengan demikian, maka media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran, dimana keberadaan media tersebut dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Media pendidikan atau media pembelajaran tumbuh dan atau berkembang sejalan dengan perkembangan teknologi pembelajaran (Sundayana. R. 2013: 4 dan 6).

Pembelajaran matematika dapat disampaikan dengan berbagai cara, teknik, dan model pembelajaran. Saat ini sudah banyak berbagai cara, teknik, dan model pembelajaran dikembangkan untuk meningkatkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pembelajaran matematika adalah Model Pembelajaran Kooperatif tipe GI (*Group Investigation*). Penggunaan Model Kooperaif tipe GI dalam proses belajar mengajar akan membantu untuk meningkatkan perkembangan sikap kreatif dan antusias belajar siswa. Hal ini dikarenakan dalam Model Kooperatif tipe

GI pusat belajar berorientasi pada siswa. “Model *Group Investigation* (GI) yang pertama kali dikembangkan oleh Sharan dan Sharan (1976) ini merupakan salah satu metode kompleks dalam pembelajaran kelompok yang mengharuskan siswa untuk menggunakan *skill* berpikir level tinggi.” (Huda. M. 2013: 292).

Maka dari itu salah satu jembatannya agar siswa mampu menerapkan sikap kreatif dalam memecahkan masalah matematika adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif dengan tipe GI dalam pembelajaran, serta dengan menggunakan bantuan media pendidikan atau alat peraga. Dengan adanya media yang membantu dalam proses pembelajaran siswa menjadi tertarik dan bersikap kreatif terhadap pembelajaran matematika. Dengan adanya media mampu membuat pembelajaran matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkrit. Salah satu media yang dapat di desain untuk meningkatkan sikap kreatif siswa dalam pembelajaran matematika adalah menggunakan *magic shapes*.

Peneliti melakukan observasi di SDI Darul Huda yang berada di kelurahan Genuk, Kota Semarang. SDI Darul Huda terletak di Jl. Woltermonginsidi RT. 001/04, Banjardowo, Genuksari, Semarang kode pos 50117 dengan NIS 106760. Sekolah ini berdiri pada tahun 2001 dengan status tanah, luas tanah : ± 1425 M/490 M dan luas bangunan ± 900 M/400 M. Sekolah ini pun sudah terakreditasi A dibawah naungan yayasan Baitul Muttaqin. Jumlah murid yang dimiliki sebanyak 385 siswa. Jumlah bangunan yang dimiliki ada 2 bangunan yang terdiri dari 13 ruangan. Kurikulum yang

digunakan di SDI Darul Huda yaitu kurikulum 2013, tematik, dan kurikulum KTSP. Kurikulum 2013 dilaksanakan di kelas I dan IV, kurikulum tematik dilaksanakan di kelas II dan III, selanjutnya kurikulum KTSP dilaksanakan di kelas tinggi yaitu kelas V dan VI.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di kelas V B pada mata pelajaran Matematika dengan karakteristik siswa yang memang sebagian besar kurang kreatif, tidak jarang ditemukan adanya peserta didik yang kurang sikap kreatif dalam mengikuti pembelajaran Matematika. Hal ini dibuktikan oleh sebagian besar siswa yang kurang tertantang pada soal matematika. Penyebab utamanya ialah siswa yang belum bisa memecahkan masalah dalam pembelajaran matematika dan penggunaan model pembelajaran dari guru yang kurang menarik yang efeknya mengarah kepada sikap siswa yang kurang kreatif. Dengan keadaan seperti inilah yang mengakibatkan rendahnya kemampuan dalam pemecahan masalah.

Hasil observasi di kelas V B dan wawancara dengan guru kelas V B yaitu Ibu Zuhrotin Nafidhah, SH. I, S.Pd. Beliau mengatakan bahwa sikap kreatif dan pemecahan masalah matematika masih kurang hal ini dibuktikan dengan perilaku siswa yang dimana kurangnya rasa ingin tahu siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar terutama dalam mata pelajaran Matematika. Perilaku tersebut ditunjukkan seperti halnya saat guru menerangkan pelajaran Matematika siswa cenderung tidak memperhatikan apa yang sedang diajarkan oleh guru.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menghasilkan data. Dimana data awal siswa pada pelajaran matematika keberhasilan siswa kurang. Dikatakan kurang berhasil karena nilai yang diperoleh siswa masih dibawah rata-rata (KKM), KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu 56. Berdasarkan data yang diterima oleh peneliti yaitu tingkat keberhasilan siswa hanya 72% yang dikatakan tuntas dari jumlah keseluruhan siswa di kelas V B, selanjutnya 28% dikatakan belum tuntas karena nilai yang diperoleh masih dibawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah.

Sikap kreatif dipilih menjadi nilai yang akan ditanamkan dalam penelitian ini karena sikap kreatif merupakan langkah awal setiap orang melakukan suatu kegiatan. Jadi dengan meningkatkan sikap kreatif, siswa diharapkan dapat dengan baik mengikuti pembelajaran yang akan berakibat pada kemampuan pemecahan masalah.

Dari ulasan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka akan dilakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Sikap Kreatif dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika melalui Model Pembelajaran *Group Investigation* Berbantuan Media *Magic Shapes* pada Siswa Kelas V SDI Darul Huda”.

B. Perumusan Masalah

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

1. Apakah sikap kreatif dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe GI (*Group Investigation*) berbantuan media *magic shapes* pada siswa kelas V B SDI Darul Huda pada mata pelajaran Matematika?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif tipe GI (*Group Investigation*) berbantuan media *magic shapes* pada siswa kelas V B SDI Darul Huda pada mata pelajaran Matematika?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk:

1. Meningkatkan sikap kreatif siswa kelas V B SDI Darul Huda dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe GI (*Group Investigation*) berbantuan media *magic shapes* pada mata pelajaran Matematika.
2. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas V B SDI Darul Huda dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe GI (*Group Investigation*) berbantuan media *magic shapes* pada mata pelajaran Matematika.

D. Manfaat Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis, diantaranya yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Menambah sumber referensi penelitian yang relevan khususnya yaitu untuk mata pelajaran Matematika.
- b. Sebagai referensi untuk melakukan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru
 - 1) Meningkatkan kemampuan guru untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran Matematika.
 - 2) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran.
- b. Bagi Siswa
 - 1) Meningkatkan sikap kreatif siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.
 - 2) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa terhadap materi yang diajarkan.
- c. Bagi Peneliti
 - 1) Menambah pengalaman serta wawasan
 - 2) Menambah ilmu pengetahuan mengenal tentang cara belajar yang dapat menjadikan siswa lebih aktif dan interaktif.