

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada pembelajaran matematika di SD, siswa diupayakan dapat mengembangkan kemampuan berpikir dimulai dari membangun pemahaman konsep, menjelaskan hubungan antara konsep-konsep, dan cara mengaplikasikan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Namun dalam proses pembelajarannya, banyak siswa yang tidak menyukai matematika. Matematika dianggap sebagai matapelajaran yang membosankan dan sulit dipahami. Pendapat tersebut tidaklah terlalu salah, sebab di sekolah matematika hanya disajikan dalam konsep kumpulan angka dengan operasi hitung, lalu dicari hasilnya. Menurut Pitadjeng (2006, hlm 49) ada beberapa cara yang dapat dilakukan oleh guru agar siswa menganggap matematika itu tidak sulit, yaitu.

1. Memastikan kesiapan siswa untuk belajar matematika,
2. pemakaian media belajar yang mempermudah pemahaman siswa,
3. permasalahan yang diberikan merupakan masalah dalam kehidupan sehari-hari siswa,
4. tingkat kesulitan soal yang diberikan pada siswa sesuai dengan (atau lebih sedikit di atas) kemampuan siswa,
5. peningkatan kesulitan masalah sedikit demi sedikit,
6. memberikan kebebasan kepada siswa untuk mencari penyelesaian yang dihadapi dengan memakai cara sendiri,
7. menghilangkan rasa takut siswa untuk belajar matematika.

Pembelajaran matematika pun dianggap sulit karena kurang bermakna dan kurang relevan dengan kehidupan siswa, padahal matematika terdapat di setiap aspek kehidupan. Pembelajaran matematika adalah pembelajaran dengan menyajikan permasalahan. Permasalahan yang muncul haruslah timbul dari siswa itu sendiri. Namun, pada kenyataannya "...dalam pembelajaran di SD, guru banyak bertanya kepada siswa dengan frekuensi yang tinggi tetapi dengan level yang rendah" (Isrok'atun & Tiurlina, 2014a). Hal tersebut tidak mengembangkan kesadaran siswa terhadap masalah dan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Hal itu disebabkan karena siswa hanya dituntut dapat menyelesaikan permasalahan daripada dilatih untuk menyajikan/merumuskan masalah, dan hal tersebut akan menyebabkan kurangnya kesadaran siswa terhadap masalah yang ada. Padahal, berangkat dari masalah yang diajukan siswa adalah proses

pembelajaran menjadi lebih bermakna. Salah satu contoh keadaan kurang bermaknanya suatu proses pembelajaran adalah setelah siswa diberikan materi, guru biasanya bertanya, sudah paham?, dan siswa hanya diam saja atau tersenyum. Masih banyaknya siswa yang belum memahami konsep yang guru berikan, terlihat setelah guru memberikan soal latihan. Biasanya siswa tidak mau atau malu untuk bertanya, takut diketahui kalau dirinya belum mengerti, atau bahkan bingung apa yang harus ditanyakan. Keadaan tersebut dapat terjadi karena siswa hanya dibiasakan untuk selalu dapat menjawab pertanyaan dengan baik, namun tidak dibiasakan untuk membuat pertanyaan. Padahal membuat pertanyaan atau merumuskan masalah (*problem posing*) tidak kalah pentingnya.

Guna mengembangkan kemampuan tersebut, diperlukan pembelajaran matematika yang lebih menggali kemampuan siswa dalam menyajikan masalah serta menyelesaikan permasalahan yang dimunculkan oleh siswa itu sendiri secara kreatif. Salah satu pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan ini, yaitu dengan menggunakan *Situation-Based Learning* (SBL). Pembelajaran SBL merupakan suatu model pembelajaran matematika yang baru dikenal dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran SBL ini dapat diterapkan melalui bahan ajar yang didesain khusus sesuai dengan karakteristik SBL. Hal tersebut supaya siswa lebih mengembangkan kreativitas dan produktivitas berpikirnya. Tugas guru di sini adalah sebagai motivator dan fasilitator (Isrok'atun & Tiurlina, 2014a).

Tujuan dari model pembelajaran SBL adalah untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam *problem posing*, *problem understanding*, dan *problem solving* dari sudut pandang matematika. Untuk memunculkan ketiga tujuan dari model pembelajaran SBL tersebut, maka pembelajaran disajikan dalam beberapa tahapan. Tahapan tersebut dimulai dengan guru mengkreasi suatu situasi matematis (*creating mathematical situations*). Kemudian dari situasi tersebut siswa memunculkan berbagai masalah dalam bentuk pertanyaan. Dengan menggunakan teknik *scaffolding*, guru membimbing siswa agar mampu mengemukakan permasalahan yang matematis (*posing mathematical problem*). Setelah siswa mengemukakan permasalahannya, siswa bersama guru memilah-milah masalah mana yang perlu diselesaikan (*solving mathematical problem*), sehingga dari pemecahan masalah tersebut siswa mendapatkan

rumus/aturan/konsep matematika. Setelah siswa mendapatkan pengalaman belajar dari *solving mathematical problem*, diharapkan siswa dapat menerapkan rumus/aturan/konsep matematika (*applying mathematics*) yang telah dipelajari tersebut. Pada tahapan terakhir ini dilakukan dengan cara memberikan beberapa soal latihan, untuk melihat sejauh mana keberhasilan siswa dari kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan.

Model pembelajaran SBL merupakan salah satu model pembelajaran yang bisa dijadikan pilihan bagi guru untuk diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas. Akan tetapi, belum ada penelitian yang mengupas bagaimana proses SBL diterapkan secara detail pada suatu proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan fakta tersebut, maka akan dilakukan penelitian deskripsi kualitatif yang akan mengkaji tentang bagaimana proses penerapan model pembelajaran SBL secara detail dan terperinci di kelas IV semester genap pada materi sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang sederhana. Oleh karena itu, penelitian ini dipandang perlu untuk mengetahui seberapa efektif penerapan model baru tersebut di kelas.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang muncul dalam penelitian ini secara garis besar adalah, “Bagaimana proses dalam setiap tahapan model pembelajaran SBL?”. Secara lebih rinci dapat diuraikan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

1. Bagaimana kegiatan guru dalam proses *creating mathematical situations*?
2. Bagaimana kegiatan siswa dalam proses *posing mathematical problem*?
3. Bagaimana kegiatan siswa dalam proses *solving mathematical problem*?
4. Bagaimana kegiatan siswa dalam proses *applying mathematics*?

Penelitian ini difokuskan pada penerapan model pembelajaran SBL di SDN Paseh 1, kelas IV semester genap, dengan materi sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang sederhana yang didesain secara khusus, sesuai dengan karakteristik pembelajaran SBL.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian diperlukan untuk menghindari arah penelitian yang terlalu luas. Sejalan dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan

yang hendak dicapai dalam penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui proses dalam setiap tahapan model pembelajaran SBL. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui kegiatan guru dalam proses *creating mathematical situations*.
2. Untuk mengetahui kegiatan siswa dalam proses *posing mathematical problem*.
3. Untuk mengetahui kegiatan siswa dalam proses *solving mathematical problem*.
4. Untuk mengetahui kegiatan siswa dalam proses *applying mathematics*.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan. Jika tujuan penelitian tercapai dan rumusan masalah dapat terjawab secara akurat, maka manfaat dari penelitian ini yaitu.

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam mengembangkan model pembelajaran di sekolah. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif pembelajaran oleh guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika di SD.

2. Manfaat Praktis

Dengan diterapkannya model pembelajaran SBL, diharapkan siswa dapat belajar dengan menyadari permasalahan yang ada di lingkungannya, siswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan mengamati situasi, mengembangkan kemampuan menyusun kalimat tanya, mengembangkan kemampuan *problem posing*, mengembangkan kemampuan pemecahan masalah matematis, dan lain-lain.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan tafsir, maka ada beberapa istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini yang perlu didefinisikan, yaitu.

1. *Situation-Based Learning* (SBL)

Pembelajaran SBL adalah model pembelajaran yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu.

a. *Creating mathematical situations*

Pada tahap ini guru mengkreasi suatu situasi matematis. Melalui kegiatan mengobservasi dan menganalisis diharapkan dapat memancing siswa untuk merumuskan masalah dalam bentuk pertanyaan.

b. *Posing mathematical problem*

Tahapan ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran siswa akan adanya masalah dari situasi yang dihadapi. Tugas guru di sini adalah membimbing siswa agar permasalahan yang dirumuskan oleh siswa dapat mengarah kepada konsep yang sedang dipelajari.

c. *Solving mathematical problem*

Pada tahap ini guru menampung semua permasalahan yang diajukan oleh siswa, kemudian guru membimbing siswa untuk memilih dan menyelesaikan permasalahan matematis yang sesuai dengan konsep yang sedang dipelajari. Masalah-masalah yang diselesaikan diawali dari masalah yang sederhana sampai pada masalah yang kompleks.

d. *Applying mathematics.*

Tahapan ini adalah tahapan terakhir sebagai penerapan rumus/konsep/aturan matematika yang ditemukan pada tahap *solving mathematical problem*.

2. Bahan Ajar SBL

Bahan ajar SBL adalah bahan ajar yang telah didesain secara khusus, berdasarkan karakteristik SBL. Adapun bahan ajar yang akan digunakan pada penelitian ini adalah bahan ajar dengan menggunakan LKS pada materi sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang sederhana.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Gambaran lebih jelas tentang isi dari keseluruhan skripsi disajikan dalam struktur organisasi skripsi. Struktur organisasi skripsi berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari Bab I hingga Bab V.

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang terdiri dari:

1. Latar Belakang Penelitian
2. Rumusan Masalah Penelitian
3. Tujuan Penelitian

4. Manfaat Penelitian
5. Definisi Operasional
6. Struktur Organisasi Skripsi

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritis dalam menyusun skripsi. Bab II pada penelitian ini terdiri dari:

1. Pembelajaran Matematika
2. *Situation-Based Learning*
3. Teori Belajar yang Mendukung
4. Penelitian yang Relevan
5. *Roadmap* Penelitian

Bab III berisi penjabaran yang rinci mengenai metode penelitian yang terdiri dari:

1. Desain Penelitian
2. Partisipan dan Tempat Penelitian
3. Prosedur Penelitian
4. Perangkat Pembelajaran
5. Pengumpulan Data
6. Teknik Pengolahan dan Analisis Data
7. Prosedur dan Pelaksanaan Validasi
8. Jadwal Kegiatan

Bab IV mengemukakan tentang hasil penelitian yang telah dicapai meliputi pengolahan data serta analisis temuan dan pembahasannya. Bab IV terdiri dari:

1. Hasil Penelitian
2. Pembahasan

Bab V menyajikan simpulan terhadap hasil analisis temuan dari penelitian dan juga saran peneliti, sebagai bentuk pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab V terdiri dari:

1. Simpulan
2. Saran