

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas kehidupan manusia agar mampu menjadikan individu terarah dan mempunyai tujuan untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik, cerdas, berakhlak mulia, dan juga mandiri. Pelaksanaan pendidikan berkaitan dengan belajar dan pembelajaran, seperti yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa

Pendidikan 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.

Tujuan pendidikan dilihat dari sisi proses pembelajaran adalah agar siswa dapat mengembangkan kemampuan dirinya dalam memahami pelajaran dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Indikator pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada proses belajar yang dialami oleh siswa. Untuk mendapatkan hasil yang baik sesuai dengan tujuan dalam proses pembelajaran tentu memerlukan perhatian khusus dari guru yang mengajarkan kepada siswa. Sebagaimana dalam proses pembelajaran guru harus mampu mengembangkan kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya. Banyak faktor keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas, salah satunya antusias siswa dan kepercayaan dirinya dalam belajar. Oleh sebab itu, butuh kerjasama yang baik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pada umumnya, dalam suatu pembelajaran matematika siswa memecahkan masalah yang disediakan oleh seorang guru atau buku dengan tujuan supaya siswa dapat mengerti dan menjawab soal yang diberikan oleh guru dengan benar. Akan tetapi dalam prosesnya siswa jarang sekali diberi kesempatan untuk mengungkapkan pertanyaan ataupun dimintai penjelasan asal mula mereka men

dapatkan jawaban. Hal ini mengakibatkan siswa jarang sekali berkomunikasi dalam matematika (Yuniarti, 2014). Faktanya, masih banyak pelaksanaan proses belajar mengajar secara konvensional seperti metode ceramah, terpaku pada buku yang membuat siswa bosan, sehingga kurang optimal meningkatkan kemampuan komunikasi matematis dan proses pembelajaran bersifat *teacher centered* (Marthen, 2010 dalam Saputro, 2016).

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti pada beberapa sekolah dasar bahwa guru jarang menggunakan media-media pembelajarannya yang inovatif yang membangkitkan minat siswa, juga masih ditemukan siswa yang mengerjakan soal tanpa mengetahui proses mendapatkan jawaban dari permasalahan yang diberikan. Seperti dipaparkan dalam penelitian Widyastuti (2013) penggunaan media atau metode yang kurang tepat dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Hal ini jelas membuat proses belajar siswa kurang bermakna, menimbulkan kejenuhan saat proses pembelajaran, dan mereka merasa tidak mampu untuk belajar, terutama dalam mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang selalu ada dalam setiap jenjang pendidikan, karena matematika merupakan pelajaran penting yang memiliki banyak kaitannya dengan pelajaran yang lain. Menurut Ansari (2016) matematika merupakan alat untuk mempermudah memecahkan masalah melalui penyederhanaan keadaan yang sifatnya abstrak menjadi konkret melalui bahasa dan ide matematika. Sebagai mata pelajaran yang bersifat abstrak, maka dalam penyampaian materi pelajarannya harus dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan keadaan dan karakteristik siswa agar siswa dapat dengan mudah memahami materi dan dapat bermakna bagi siswa. Kebermaknaan tersebut bisa tercapai apabila siswa terlibat langsung dalam proses belajar, dalam artian belajar yang bersifat *student oriented* agar siswa lebih aktif dalam proses belajar dan guru berperan sebagai fasilitator membimbing siswa.

Salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran adalah adanya komunikasi. Komunikasi dalam pembelajaran matematika memiliki peran yang sangat penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Guru harus mampu membimbing dan mengarahkan komunikasi yang baik terhadap siswa. Komunikasi tersebut dapat dibentuk melalui proses interaksi antara siswa dengan

siswa, dan siswa dengan guru, khususnya dalam proses pembelajaran matematika. Melalui komunikasi, siswa dapat saling bertukar pikiran dengan guru maupun sesama siswa dalam proses pembelajaran.

Merujuk pada Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI (2014) dalam lampiran Permendikbud Nomor 57 bahwa kecakapan matematika harus dimiliki siswa terutama dalam pengembangan penalaran, komunikasi, dan pemecahan masalah-masalah yang dihadapi dalam kehidupan siswa sehari-hari. Matematika selalu diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai dan merupakan sarana komunikasi.

Dalam KTSP (Departemen Pendidikan Nasional, 2006) dinyatakan bahwa salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah “siswa mampu mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah”. Kata “mengkomunikasikan” dapat diartikan sebagai suatu cara penyampaian sebagai alat bantu berpikir (*writing*). Shield dan Swinson (1996, dalam Ansari, 2016, hlm. 6) mengemukakan bahwa “menulis dalam matematika dapat membantu merealisasikan satu tujuan pembelajaran, yaitu pemahaman siswa terhadap materi yang sedang dipelajari”.

Berdasarkan hasil observasi mengenai pemahaman komunikasi matematis, hasil belajar siswa yang rendah seringkali disebabkan adanya anggapan siswa bahwa belajar matematika itu sulit dan membosankan. Anggapan seperti itu secara tidak langsung akan mempengaruhi keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika. Ketidaktertarikan siswa terhadap mata pelajaran matematika membuat siswa malas untuk belajar matematika, bahkan tak sedikit siswa menjadikan matematika adalah mata pelajaran yang menakutkan. Dikaitkan dengan keberhasilan belajar siswa dalam memahami suatu materi pelajaran, pembelajaran yang menyenangkan merupakan salah satu upaya agar proses belajar dapat terlaksana dengan optimal. Pembelajaran yang baik dalam prosesnya seharusnya diarahkan untuk memotivasi siswa agar memiliki keinginan sendiri untuk mengembangkan proses belajarnya dengan penuh percaya diri. Hal ini menandakan bahwa guru harus mempunyai cara-cara untuk menarik perhatian siswa agar memiliki kemauan untuk belajar, salah satunya dengan menggunakan variasi penggunaan model atau dengan penggunaan metode dalam pembelajaran.

Pembelajaran matematika seharusnya menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa misalnya pembelajaran di variasikan dengan cara bermain, karena siswa usia SD memiliki karakteristik senang bermain sambil belajar. Menurut Piaget (dalam Lestari dan Yudhanegara, 2015) siswa usia 7-11 tahun berada dalam tahap berpikir operasional konkret, dimana pada usia tersebut mereka mampu berpikir sesuai dengan apa yang dialami. Pada masa ini siswa berada dalam masa perkembangan yang sangat pesat, sehingga pengembangan kemampuan siswa pada masa ini sangat berpengaruh terhadap perkembangan siswa pada tahap berikutnya. Jika siswa sudah menyukai pelajaran matematika, maka siswa akan dengan senang belajar matematika. Jika siswa sudah senang belajar matematika, maka siswa akan dengan sendirinya memiliki kemauan untuk selalu belajar. Jika siswa selalu belajar otomatis mereka akan dengan percaya diri untuk menyelesaikan permasalahan dengan kemampuan komunikasi matematisnya.

Sehubungan dengan pemaparan permasalahan di atas, maka terdapat upaya perbaikan dalam proses pembelajaran matematika melalui proses pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa, pembelajaran yang efektif, dan inovatif terutama dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan komunikasi matematis siswa dan memungkinkan siswa dapat belajar optimal yaitu dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS. Pembelajaran ARIAS diawali dengan kegiatan menanamkan rasa yakin atau percaya diri pada siswa yang menghubungkan kegiatan pembelajaran dengan kehidupan siswa, berusaha menarik dan memelihara minat/perhatian siswa terhadap materi yang diajarkan, kemudian diadakan evaluasi dan menumbuhkan rasa bangga pada siswa dengan memberikan penguatan. Melalui penerapan model ARIAS tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa pada pembelajaran matematika.

Bertemali dengan penjabaran di atas, penelitian ini membahas tentang pembelajaran ARIAS berbantuan permainan kartu yang diprediksi akan lebih efektif dan mampu untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa yang sesuai dengan tingkat perkembangan usia siswa. Melalui penerapan model

ARIAS menggunakan permainan ini, diharapkan kemampuan komunikasi matematis siswa dalam belajar akan meningkat sehingga keterampilan matematika siswa lebih baik jika dibandingkan dengan cara guru dalam mengajar yang bersifat konvensional.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti merumuskan rumusan masalah yang diteliti, yaitu sebagai berikut.

1. Apakah penggunaan model ARIAS berbantuan permainan kartu dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa ?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa antara yang menggunakan Model ARIAS berbantuan permainan kartu dan yang menggunakan model konvensional ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian adalah untuk menjawab rumusan masalah yang dijabarkan kedalam pernyataan penelitian sebagai berikut.

1. Mengetahui peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa menggunakan model ARIAS berbantuan permainan kartu
2. Mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa antara yang menggunakan model ARIAS berbantuan permainan kartu dan menggunakan model konvensional.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan di atas, penulisan penelitian ini yaitu sebagai upaya perbaikan proses kegiatan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model ARIAS berbantuan permainan kartu untuk meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1. Dapat menjadi bahan referensi dalam pemilihan model serta metode pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa dalam proses pembelajaran matematika di SD
2. Dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan oleh guru untuk pembelajaran matematika dalam meningkatkan komunikasi matematis siswa sehingga siswa dapat percaya diri dalam menghadapi permasalahan matematis. Penggunaan Model ARIAS berbantuan permainan kartu dalam pelajaran matematika ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis bagi siswa.

1.5 Stuktur Organisasi Skripsi

Bab I berisi uraian tentang pendahuluan dan merupakan bagian awal dari skripsi yang tersusun mulai dari latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II berisi uraian tentang kajian pustaka atau landasan teoritis yang tersusun dari pembahasan kajian pustaka, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian. Pada kajian pustaka ini dipaparkan mengenai teori-teori dan konsep yang akan dikaji yaitu mengenai komunikasi matematis, pembelajaran matematika, model ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assesment, satisfaction*), permainan dalam matematika, macam-macam permainan kartu dan teori-teori pendukung model ARIAS berbantuan permainan kartu. Pada kerangka berpikir terdapat uraian yang jelas, sehingga tergambar hubungan antara variabel yang diteliti dan pada hipotesis penelitian terdapat jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang telah dicantumkan.

Bab III berisi uraian tentang metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV berisi tentang temuan dan pembahasan. Pada bab ini menguraikan mengenai hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan.

Bab V berisi tentang simpulan, implikasi dan rekomendasi. Bab ini merupakan bagian akhir dari skripsi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.