

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan abad ke-21 berorientasi menghasilkan output yang siap menghadapi tantangan dunia secara global, sehingga siswa ditekankan memiliki kompetensi-kompetensi yang mampu menjadikannya berhasil dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan tempat tinggalnya saat ini. Kompetensi yang dimaksud tidak hanya meliputi pemahaman dan pengetahuan, namun lebih melibatkan beberapa keterampilan yang dibutuhkan sebagai bekal hidup. Ada empat kompetensi yang harus dimiliki siswa di abad 21 yang disebut 4C, yaitu *Critical Thinking and Problem Solving* (berpikir kritis dan menyelesaikan masalah), *Creativity* (kreativitas), *Communication Skills* (kemampuan berkomunikasi), dan *Ability to Work Collaboratively* (kemampuan untuk bekerja sama). Untuk mewujudkan empat kompetensi ini maka siswa disini dituntut untuk lebih aktif.

Berdasarkan uraian diatas, idealnya pendidikan di sekolah dasar itu dapat menuntut siswa aktif. Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan dinyatakan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi pesertadidik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Kenyataan di lapangan, diperoleh gambaran bahwa proses pembelajaran matematika terutama pada materi keliling dan luas di kelas III di SDN 178 Gegerkalong KPAD ternyata siswa kurang begitu aktif dalam kegiatan belajarnya. Hal ini terlihat dari pengamatan yang dilakukan peneliti bahwa ketika pembelajaran berlangsung hanya beberapa siswa saja yang sudah cukup aktif dan sisanya cenderung pasif. Jika hal ini tidak segera diselesaikan maka akan sangat berdampak kepada hasil belajar siswa itu sendiri. Hal ini bisa terlihat dari evaluasi

Fikri Nurjaman, 2020

RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN MISSOURI MATHEMATICS PROJECT (MMP) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hasil belajar siswa pada materi keliling dan luas, dari 28 orang siswa hanya 12 orang saja yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan kurangnya atau rendahnya keaktifan siswa di SDN 178 Gegerkalong KPAD ini dilatar belakangi oleh berbagai faktor, selain dari faktor-faktor terkait karakteristik siswa terdapat faktor lain yang menyebabkan siswa belum bisa aktif dalam pembelajaran. Pada pembelajaran sebelumnya guru masih menggunakan pembelajaran konvensional dengan langkah-langkah yang kurang melibatkan siswa untuk aktif. Djoko Santoso dkk (2007, hlm. 274) menjelaskan bahwa pembelajaran yang berkualitas adalah terlibatnya peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Keterlibatan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah : perhatian siswa terhadap penjelasan orang lain/guru (*visual activities*), kemampuan siswa bertanya atau mengemukakan pendapat (*oral activities*) , mengerjakan soal (*writing activities*), memiliki kesenangan atau berani (*emotional activities*) dan menyelesaikan masalah (kegiatan mental).

Berdasarkan pengamatan di kelas, perhatian siswa terhadap penjelasan orang lain/guru (*visual activities*) terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru ketika menjelaskan materi dan ketika guru memberikan contoh. Kemampuan siswa bertanya atau mengemukakan pendapat (*oral activities*) terlihat dari kurangnya siswa yang bertanya ketika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan juga terlihat dari kurangnya kemampuan mengemukakan pendapat ketika pembelajaran berkelompok siswa hanya cenderung diam. Mengerjakan soal (*writing activities*) terlihat dari kurangnya kemampuan siswa dalam mengerjakan soal terutama dalam tugas kelompok, siswa hanya mengandalkan satu orang tanpa ikut membantu. Memiliki kesenangan atau berani (*emotional activities*) terlihat dari kurangnya antusias siswa ketika pembelajaran terutama mata pelajaran matematika, dan terlihat juga dari kurangnya keberanian siswa untuk tampil kedepan kelas dan mengemukakan pendapatnya. Menyelesaikan masalah (kegiatan mental) terlihat dari kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah matematika terutama mengenai keliling dan luas bangun datar dalam kehidupan sehari harinya.

Dalam hal ini ada alternatif yang dapat dilaksanakan untuk meningkatkan keaktifan siswa salah satunya adalah dengan memilih model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP). Menurut Agoestanto dan Savitri (dalam Marliani, 2013, hlm 72) menyatakan bahwa model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) menuntut keaktifan siswa dalam pembelajaran karena guru hanya sebagai fasilitator yang mendampingi dan hanya membantu siswa menemukan pengetahuannya. Model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) memiliki langkah-langkah dalam pelaksanaannya yaitu, review, pengembangan, kerja kelompok/kooperatif, seatwork, dan homework. Karakteristik dari model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) adalah adanya lembar tugas proyek (lembar kerja kelompok siswa), dimana dengan adanya tugas proyek tersebut diharapkan mampu dapat meningkatkan hasil belajar matematika dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajarannya yang dapat dilakukan dengan cara menyelesaikan proyek tersebut secara individu maupun kelompok. Berdasarkan pemaparan ahli di atas peneliti mengambil model pembelajaran MMP ini, karena peneliti berharap dengan diterapkannya model MMP ini peningkatan keaktifan siswa dapat terjadi ketika siswa mengerjakan tugas proyek.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan tujuan untuk membuat “Rancangan Pembelajaran Berbasis Model Pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas III Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana rancangan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar”.

Untuk memadu penelitian ini, permasalahan di atas dijabarkan dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kegiatan pendahuluan rancangan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar ?
2. Bagaimanakah kegiatan inti rancangan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar ?
3. Bagaimanakah kegiatan penutup rancangan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum yaitu membuat rancangan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Kegiatan pendahuluan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar.
2. Kegiatan inti pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas III Sekolah Dasar.
3. Kegiatan penutup pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP) untuk meningkatkan keterampilan kerja sama siswa kelas III Sekolah Dasar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara khusus manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mendapatkan tambahan ilmu pengetahuan secara teoritis, menambah kajian pengetahuan tentang rancangan pembelajaran berbasis model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP), dapat dijadikan

Fikri Nurjaman, 2020

RANCANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN MISSOURI MATHEMATICS PROJECT (MMP) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sebagai dasar dalam membuat rancangan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP), dapat dijadikan upaya untuk memperbaiki proses pembelajaran khususnya yang berusaha meningkatkan keaktifan siswa kelas III Sekolah Dasar serta sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.

b. Manfaat Praktis

a) Bagi Guru

- 1) Dapat menjadi rujukan wawasan dalam mengembangkan pembelajaran yang bertujuan meningkatkan keaktifan siswa.
- 2) Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif dalam penggunaan model pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi kolaboratif serta mampu meningkatkan keaktifan siswa di sekolah dasar.

b) Bagi Siswa

- 1) Membiasakan siswa untuk aktif dalam berdiskusi, menjawab, maupun berpendapat melalui kelompok.
- 2) Meningkatkan perhatian siswa terhadap penjelasan orang lain/guru (*visual activities*), kemampuan siswa bertanya atau mengemukakan pendapat (*oral activities*), mengerjakan soal (*writing activities*), memiliki kesenangan atau berani (*emotional activities*) dan dapat menyelesaikan masalah (kegiatan mental).
- 3) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

c) Bagi Sekolah

- 1) Dapat menjadi rujukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.
- 2) Menjadi rekomendasi sekolah dalam penyelenggaraan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Missouri Mathematics Project* (MMP).
- 3) Memberikan sumbangsih informasi keilmuan dalam rangka peningkatan kualitas mutu pembelajaran bagi siswa juga praktik setiap pendidik di sekolah.