

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Belajar merupakan proses pembaharuan menuju pengembangan diri ke arah yang lebih baik. Belajar dapat dikatakan berhasil apabila terjadi perubahan perilaku dari individu tersebut. Gagne (dalam Susanto, 2013, hlm. 1) mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman. Pengalaman itu sendiri tidak hanya berasal dari sekolah saja, bisa saja dari pengalamannya di lingkungan sekitar seperti rumah saat bermain, dan lain sebagainya, dari belajar inilah diharapkan individu dapat memiliki kemampuan pemecahan masalahnya, dapat berfikir kritis dan kreatif. Hal ini yang menjadi tugas untuk guru masa kini, karena sesungguhnya pendidikan masa kini atau lebih banyak disebut sebagai pendidikan abad ke-21 ini sangat jauh berbeda dengan pendidikan pada masa lampau.

Abidin (2015, hlm. 4) mengemukakan bahwa pendidikan abad ke-21 hendaknya bisa membentuk insan muda yang teliti, kritis, namun etis. Insan yang memiliki ciri seperti ini biasanya disebut sebagai insan yang kritis. Ia mampu mengenali masalah, menganalisis masalah, memberi solusi bagi pemecahan masalah, dan mampu membuat keputusan secara tepat. Salah satu perwujudan dari mengembangkan insan yang kritis yaitu melalui pembelajaran matematika, karena matematika merupakan pembelajaran yang kompleks, Susanto (2013, hlm. 153) mengemukakan bahwa dengan belajar matematika kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif.

Matematika berasal dari bahasa latin, *manthanein* atau *mathema* yang berarti “belajar atau hal yang dipelajari,” Susanto (2013, hlm. 184), sedangkan menurut Depdiknas, matematika dalam bahasa Belanda disebut *Wiskunde* atau ilmu pasti yang semuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi dalam penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari serta memberi dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan. Pembelajaran Matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berfikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan

Erna Ayu Ramadhanti, 2020

**ANALISIS PEMAHAMAN DAN KESULITAN SISWA DALAM MENGERJAKAN SOAL CERITA PADA PEMBELAJARAN DARING**

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

berfikir siswa, serta dapat mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Secara umum, tujuan matematika di sekolah dasar menurut Susanto (2013, hlm. 189) agar siswa mampu dan terampil menggunakan matematika (konsep berhitung). Selain itu juga, dengan pembelajaran matematika dapat memberikan tekanan penataran nalar dalam penerapannya. Tujuan pembelajaran matematika secara khusus menurut Depdiknas yaitu: (1) memahami konsep matematika, (2) menggunakan penalaran, (3) memecahkan masalah, (4) mengkomunikasikan gagasan, (5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Depdiknas, 2003).

Berdasarkan hasil TIMSS tahun 2015 (Hadi dan Novaliyosi, 2019) Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara dengan skor 397 dari rata-rata skor Internasional 500. *Trend In International Mathematics And Science Study* (TIMSS), bertujuan memantau hasil sistem pendidikan yang berkaitan dengan pencapaian belajar siswa dalam bidang Matematika dan Sains. TIMSS dilakukan secara rutin setiap 4 tahun sekali, yaitu tahun 1995, 1999, 2003, 2007, 2011 dan 2015. Indonesia termasuk salah satu negara yang menjadi objek TIMSS pada empat periode terakhir. Berbicara mengenai prestasi matematika, posisi Indonesia masih dibawah internasional seperti yang dilansir oleh TIMSS. Sejalan dengan Paparan Wamendik (2014) Lebih dari 95% siswa Indonesia hanya mampu sampai level menengah, sementara hampir 50% siswa Taiwan mampu mencapai level tinggi dan *advance*. Dengan keyakinan bahwa semua anak dilahirkan sama, kesimpulan dari hasil ini adalah yang diajarkan di Indonesia berbeda dengan yang diujikan (yang distandarkan) internasional.

Hasil ujian akhir sekolah (UN dan UASBN) di tingkat sekolah dasarpun masih kurang memuaskan, dimana hasil rata-rata belajar matematika untuk siswa sekolah dasar berkisar antara nilai 5 dan 6. Hal ini menunjukkan masih rendahnya kemampuan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika. Kebanyakan siswa kesulitan dalam menyerap atau memahami konsep matematika seperti diungkapkan oleh Soedjadi (dalam Susanto, 2013, hlm. 5) daya serap rata-rata siswa sekolah dasar untuk mata pelajaran matematika hanya sebesar 42%.

Pada kenyataannya matematika merupakan pembelajaran yang dianggap sulit oleh beberapa siswa, bahkan ada juga yang tidak menyukai pembelajaran matematika. Kebanyakan siswa mengeluhkan rumitnya materi dan rumus-rumus serta cara pengerjaannya. Tentu saja kesulitan belajar sangat berpengaruh pada hasil belajar siswa, kebanyakan siswa memperoleh nilai di bawah rata-rata dalam mata pelajaran ini. Kurangnya pemahaman siswa dalam mentransfer antara pengetahuan dan keterampilan (khususnya dalam mengerjakan soal-soal latihan) menjadi penyebab utamanya. Siswa terkadang kurang memahami soal dengan baik terlebih jika terdapat soal cerita, siswa terkadang keliru dengan maksud dari soal tersebut dan kesulitan menggunakan rumus yang benar. Seperti yang diungkapkan oleh Walikelas kelas IV di Sekolah Dasar yang berada di Kabupaten Bandung, bahwa siswa kurang memahami soal dengan baik sehingga mereka kurang bisa mengerjakannya.

Pada akhir tahun 2019, dunia dikejutkan dengan kemunculan wabah penyakit yang disebabkan oleh sebuah virus yaitu wabah Covid-19. Virus ini mulanya berasal dari Wuhan China dan mulai menyebar ke seluruh dunia termasuk Indonesia, setidaknya kurang lebih 200 negara terkena wabah tersebut. Munculnya pandemi ini menyebabkan lumpuhnya aktifitas manusia baik dalam pekerjaan sampai ke pendidikan. Akibatnya seluruh pekerja diwajibkan berkerja dari rumah atau *work from home*, begitu pula dengan pelajar yang dianjurkan untuk belajar dari rumah saja secara daring.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran secara online yang dapat dilakukan tanpa harus adanya tatap muka antara guru dengan siswa. Bilfaqih (2015, hlm. 1) mengemukakan bahwa pembelajaran daring merupakan program penyelenggaraan kelas dalam jaringan (*online*) untuk menjangkau khalayak yang lebih luas dan masif. Kini hampir seluruh sekolah yang ada di Indonesia dimulai dari Taman Kanak-Kanak, SD, SLTP, SLTA, bahkan perguruan tinggi menyelenggarakan pembelajaran secara daring guna menghindari penyebaran virus yang semakin meluas.

Hal ini tentu saja menjadi tantangan bagi guru dan siswa bahkan orang tua siswa untuk selalu melaksanakan pembelajaran meskipun hanya dari rumah saja, bagaimana cara mengajarkan anak tanpa harus adanya tatap muka secara langsung,

dan bagaimana caranya untuk anak agar memahami materi pembelajaran yang disampaikan dengan baik sehingga siswa mampu mengerjakan soal dengan benar dan tidak keliru.

Tentu saja pembelajaran secara daring memiliki kesulitannya tersendiri bagi siswa, dan memungkinkan berdampak kepada hasil belajarnya nanti, dalam mengerjakan soal apakah siswa dapat memahami dan mengerjakannya dengan baik atau tidak. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Analisis Pemahaman dan Kesulitan Siswa dalam Menyelesaikan Soal Cerita pada Pembelajaran Daring”.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “apa saja kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?”.

Adapun secara khusus rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?
2. Kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?
3. Apa penyebab kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?
4. Upaya apa yang sudah dilakukan siswa dalam mengatasi kesulitan sewaktu menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini sejalan dengan rumusan masalah yang telah dibuat secara umum yaitu “untuk mengetahui pemahaman dan kesulitan siswa menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring”.

Adapun tujuan penelitian ini secara khusus sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pemahaman siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?
2. Untuk mengetahui kesulitan apa yang dihadapi siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?

3. Untuk mengetahui apa penyebab kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?
4. Untuk mengetahui upaya apa yang sudah dilakukan siswa dalam mengatasi kesulitan sewaktu menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring?

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik itu dalam segi teoritis maupun praktis, diantaranya :

##### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam bidang pendidikan pada pembelajaran matematika, terutama pada pemahaman dan kesulitan siswa menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring.

##### 2. Manfaat praktis

###### a. Bagi Siswa

Menambah informasi tingkat pemahaman siswa terhadap soal cerita serta dalam rangka mengatasi kesulitan siswa menyelesaikan soal cerita matematika pada pembelajaran daring.

###### b. Bagi Guru

Memberikan informasi mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap soal cerita, menghindari, meminimalisir, dan mengatasi kesulitan siswa menyelesaikan soal cerita matematika selama pembelajaran daring

###### c. Bagi Sekolah

Memberikan alternatif untuk menghindari, meminimalisir, dan mengatasi kesulitan siswa menyelesaikan soal cerita matematika pada pembelajaran daring

###### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengalaman dan wawasan bagi peneliti, terutama menganalisis pemahaman dan kesulitan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika pada pembelajaran.

#### **1.5 Struktur Organisasi Skripsi**

Skripsi ini terbagi ke dalam beberapa bagian. BAB 1 Pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian yang berisi paparan mengenai permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini, yakni permasalahan mengenai pemahaman dan

kesulitan siswa menyelesaikan soal cerita pada pembelajaran daring dilakukan. Berdasarkan permasalahan tersebut kemudian dirumuskan ke dalam beberapa rumusan masalah, sehingga menghasilkan pula tujuan dan manfaat baik bagi guru, siswa, maupun bagi sekolah. Selain itu dalam bab 1 juga terdapat struktur organisasi skripsi.

Dalam BAB II berisikan kajian pustaka yang menjabarkan teori-teori dari judul penelitian yang diambil, dimulai dari pengertian pemahaman, kesulitan belajar siswa, soal cerita, pengertian pembelajaran daring, serta penelitian-penelitian yang relevan dengan variabel bebas maupun variabel terikat dari judul penelitian yang diambil.

Selanjutnya BAB III Metode Penelitian memaparkan tentang prosedural skripsi, dimulai dari desain penelitian yang akan digunakan selama penelitian, subjek penelitian yang akan terlibat. Pada bab ini pula membahas mengenai instrumen penelitian yang akan digunakan untuk mengukur keberhasilan dalam penelitian, prosedur penelitian yang menjelaskan tentang rincian alur penelitian dari mulai tahap awal hingga akhir, dan ada pula teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data yang diperoleh setelah penelitian dilaksanakan.

BAB IV berisi temuan selama penelitian dan pembahasannya yang berlandaskan dari penelitian menggunakan instrumen berupa soal tes dan angket data tersebut kemudian diolah dalam bentuk deskriptif.

BAB V Simpulan berisikan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi. Pada bab ini peneliti menarik kesimpulan dari hasil penelitiannya yang dapat dijadikan salah satu referensi untuk kegiatan pembelajaran yang inovatif.