

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah salah satu unsur yang memiliki peranan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, karena merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan. Dengan adanya pendidikan, diharapkan “siswa mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari” (Kurikulum 2004).

Lebih ditegaskan lagi pada pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi :

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.

Berdasarkan kutipan diatas, maka untuk mendukungnya perlu pembentukan sumber daya manusia yang memiliki potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, yang dalam proses pembentukannya tidak gampang, perlu proses yang matang karena dalam kenyataannya, banyak sekali permasalahan yang dihadapi. Masalah yang dihadapi diantaranya datang dari peserta didik atau dari tenaga pendidikan atau bahkan dari lingkungan tempat pendidikan itu berlangsung.

Untuk terampil dalam menyelesaikan masalah dibutuhkan berbagai kemampuan yang perlu dimiliki sebagai hasil dari belajar, yaitu berbagai pengetahuan, sikap dan psikomotorik. Berbagai pengetahuan tersebut adalah ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi (taksonomi Bloom).

Agar keterampilan dalam menyelesaikan masalah itu dimiliki siswa, maka perlu adanya pelajaran yang mengacu pada proses pemecahan masalah. Atas dasar itulah, maka pemerintah merekomendasikan Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang wajib diberikan kepada siswa sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Beberapa alasan mengapa mata pelajaran Matematika wajib diberikan pada siswa adalah sebagai berikut : (1) Matematika selalu digunakan dalam sendi kehidupan sehari-hari, (2) Semua bidang studi memerlukan kajian matematika yang sesuai, (3) Matematika dapat digunakan untuk memberikan informasi dengan berbagai cara, dan (4) Matematika dapat meningkatkan kemampuan berfikir logis, ketelitian dan memberikan kepuasan terhadap usaha dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan alasan-alasan diatas, maka Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) sebagai instansi yang berwenang mengatur sistem pendidikan, menyusun secara rinci tujuan pembelajaran matematika dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006, yaitu :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penafsiran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dalam pernyataan matematika.

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dalam kenyataannya untuk merealisasikan tujuan tersebut tidaklah mudah. Banyak kendala yang dihadapi, salah satunya adalah bentuk pembelajaran yang digunakan oleh guru sekarang ini masih banyak yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, jika guru sebagai pengelola pendidikan memahami fungsi matematika maka diharapkan memahami pula hubungan antara matematika dengan berbagai ilmu lain dalam kehidupan. Sebagai tindak lanjut guru harus dapat menjelaskan dengan berbagai contoh penggunaan matematika dalam pemecahan masalah yang berkaitan pula dengan mata pelajaran lain dalam kehidupan sehari-hari. Namun tentunya harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa, sehingga diharapkan dapat membantu pembelajaran matematika di sekolah dasar.

Jika saja setiap orang menghadapi masalah yang sama, maka tentulah kita dapat memberikan cara penyelesaian masalah yang dihadapinya dengan mudah. Tetapi pada kenyataannya masalah yang dihadapi siswa sangat kompleks. Oleh karena itu kita perlu memberikan suatu cara yang dapat memberikan kemampuan untuk menyelesaikan masalah itu.

Soal cerita pada umumnya dapat digunakan untuk melatih siswa sekolah dasar dalam menyelesaikan masalah. Untuk meningkatkan kemampuan siswa

dalam menyelesaikan masalah, kita perlu membekali siswa dengan kemampuan menyelesaikan macam-macam masalah. sebagai guru kita dituntut untuk menyajikan berbagai jenis masalah.

Dari pengalaman mengajar di sekolah dasar dan hasil Ujian Akhir Semester I tahun 2009-2010 di kelas VI SDN 2 Cisaueun Kecamatan Cipeundeuy Kabupaten Bandung Barat, khususnya pelajaran matematika nilai prestasi rata-rata siswa itu relatif kecil. Sementara soal Ujian Akhir Semester (UAS) pelajaran matematika banyak berbentuk soal cerita. Dari hasil studi pendahuluan, terungkap bahwa siswa banyak yang gagal dalam menjawab soal cerita. Penulis berkesimpulan bahwa hal yang sangat menonjol dari rendahnya pendidikan matematika di kelas VI tersebut adalah kemampuan menyelesaikan soal cerita.

Pada umumnya soal cerita dalam pelajaran matematika yang diberikan di sekolah dasar merupakan wujud pembelajaran dalam rangka mengembangkan kemampuan pemahaman siswa dalam pemecahan masalah, sebagaimana yang dikemukakan oleh Hudoyo (Junaedi, 2008:4) bahwa pemecahan masalah merupakan suatu yang esensial didalam pengajaran matematika, salah satu sebabnya adalah agar siswa terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisisnya. Ausubel (Junaedi, 2008:4) juga menyatakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu kegiatan yang penting dalam pelajaran matematika.

Kondisi kemampuan pemahaman siswa kelas VI SDN 2 Cisaueun tersebut sangat mengkhawatirkan mengingat tuntutan hidup siswa di masa mendatang sangat kompleks dan memerlukan kemampuan tinggi dalam

memecahkan masalah baik tuntutan melanjutkan sekolah maupun kehidupan di masyarakat.

Hasil studi menunjukkan faktor-faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa dalam memecahkan soal cerita dalam hal ini memecahkan soal cerita di kelas VI SDN 2 Cisaueun ialah sebagai berikut :

1. Umumnya siswa selalu ingin mengerjakan soal cerita matematika secara langsung pada jawaban.
2. Siswa mengerjakan soal cerita sesuai dengan anjuran buku paket, yaitu dengan langkah-langkah : apa yang diketahui, apa yang ditanyakan dan jawaban yang ternyata hasilnya belum baik, sehingga siswa tidak memahami apa yang menjadi pokok persoalannya.
3. Soal cerita umumnya tidak merujuk pada kenyataan yang dialami siswa sehingga tidak ada rasa keterkaitan siswa dengan soal.

Untuk menjawab semua permasalahan yang berkaitan dengan kemampuan menyelesaikan soal cerita matematika terutama yang berkaitan dengan pemahaman pemecahan masalah, maka upaya inovatif harus segera dilakukan. Salah satunya dengan menerapkan berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa maupun materi. Menurut Hermansyah (Rochimah, 2005:4) menerapkan berbagai strategi, metode dan pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa ataupun materi diperlukan karena apabila pembelajaran yang dipergunakan membuat siswa tertarik, maka motivasi dan minat siswa akan meningkat, sehingga siswa akan senang untuk belajar lebih lanjut. Agar siswa dapat tertarik dengan proses pembelajaran yang sedang diikuti maka pembelajaran matematika harus menggunakan pendekatan dan metode yang

dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk berargumentasi, menanggapi, mengemukakan pendapat, berfikir, bernalar, memecahkan masalah, dan menerapkan konsep-konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pembelajaran seperti ini, diharapkan guru dapat memposisikan diri sebagai inovator dan organisator pembelajaran sehingga siswa memiliki kesempatan untuk memahami dan memaknai matematika melalui aktivitas belajar. Selanjutnya dengan segenap pengetahuan dan kemampuan yang dimiliki, siswa dituntut untuk bisa menyelesaikan masalah. Masalah yang disajikan pun harus merupakan masalah yang nyata yang bisa diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupannya sehingga merangsang siswa untuk lebih berfikir kreatif dan kritis dengan permasalahan yang otentik sehingga dapat tercipta kondisi pembelajaran yang kondusif.

## **B. Rumusan Masalah**

Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, terungkaplah beberapa permasalahan yang dihadapi siswa kelas VI tersebut. Siswa kesulitan memahami persoalan meskipun dapat menentukan apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Tetapi pada umumnya hanya memindahkan data dari soal cerita secara dangkal, bahkan siswa sering bertanya : “Bu, apakah ditambahkan atau dikurangi ?”, pertanyaan ini menunjukkan indikasi siswa tidak memahami soal dengan benar.

Berdasarkan gambaran permasalahan di atas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut : “Bagaimana meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika melalui penerapan pendekatan pemecahan

masalah di kelas VI SDN 2 Cisaueun”. Secara rinci rumusan masalah tersebut dijabarkan kedalam pertanyaan permasalahan berikut :

1. Bagaimana kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan metode pemecahan masalah ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan matematika baik proses maupun hasilnya di kelas VI SDN 2 Cisaueun..

Adapun secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita matematika dengan menggunakan pendekatan pemecahan masalah.
2. Untuk mengetahui respon siswa dalam pembelajaran matematika yang menggunakan pendekatan pemecahan masalah.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan pendidikan di kelas VI SDN 2 Cisaueun. Dengan penelitian ini akan diperoleh beberapa manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi dunia pendidikan pada umumnya, khususnya bagi pembelajaran di kelas VI SDN 2 Cisaueun akan diperoleh manfaat berupa adanya peningkatan mutu hasil pembelajaran matematika yang berhubungan dengan soal cerita.

2. Bagi peneliti akan memberikan gambaran mengenai pengaruh pembelajaran yang berbasis masalah terhadap meningkatnya pemahaman matematika siswa.
3. Bagi guru SDN 2 Cisaueun akan memperoleh manfaat berupa adanya tambahan khasanah perbendaharaan tentang strategi pembelajaran matematika yang akan senantiasa dibutuhkan pada pelaksanaan tugas mengajar sehari-hari.
4. Bagi siswa manfaatnya adalah peningkatan kemampuan siswa untuk bisa memahami, membuat rencana penyelesaian, menjalankan rencana penyelesaian dan menilai hasilnya.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk menghindari perbedaan pemahaman tentang istilah-istilah yang digunakan dalam melaksanakan penelitian ini, maka istilah-istilah ini perlu didefinisikan secara operasional, yaitu :

1. Soal cerita adalah soal yang dikemas dalam bentuk kalimat yang disusun secara sistematis yang memuat suatu permasalahan yang memerlukan penyelesaian. Adapun soal-soal cerita yang dimaksud adalah soal cerita yang bersifat tidak rutin tapi aplikasinya sesuai dengan materi yang telah dipelajari.
2. Kemampuan menyelesaikan soal cerita adalah berbagai pengetahuan, sikap dan psikomotor yang dimiliki untuk dapat menyelesaikan soal cerita matematika. Dalam penelitian ini yang dimaksud kemampuan menyelesaikan soal cerita adalah skor siswa pada tes soal cerita setelah selesai pembelajaran.



3. Pendekatan pemecahan masalah adalah suatu cara yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam hal berupa soal cerita matematika. Adapun pendekatan pemecahan masalah yang dimaksud adalah mengacu pada pendekatan pemecahan masalah yang dikembangkan oleh Polya (Sari Atikah, 2006:5), yaitu memahami masalah, merencanakan penyelesaian, melakukan penyelesaian sesuai rencana yang telah dibuat, dan memeriksa kembali proses dan hasil yang diperolehnya.

