

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebagai upaya yang dilakukan agar peserta didik atau siswa dapat mencapai tujuan yang direncanakan, agar siswa dapat mencapai tujuan tersebut diperlukan wahana yang diibaratkan sebagai kendaraan yang akan membawa sampai ke tujuan.

Guru matematika akan mampu menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk membawa siswa menuju tujuan yang ditetapkan, bila ia memahami dengan baik matematika yang akan digunakan sebagai wahana" (Soedjadi, 2000:6).

Dengan demikian pembelajaran matematika adalah kegiatan pendidikan yang menggunakan matematika sebagai kendaraan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

Pembelajaran matematika berperan sangat penting dalam pembentukan sumber daya manusia yang handal. Hal ini karena matematika selalu berhubungan erat dengan kehidupan sehari-hari. Matematika akan selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, karena dalam matematika terdapat ilmu yang selalu dibutuhkan dalam kehidupan. "Dalam kehidupan sehari-hari manusia sering dihadapkan kepada masalah-masalah yang menuntut manusia untuk menyelesaikannya" (Adjie, 3 :2006).

Kekurangmampuan siswa menyebabkan lebih banyak tergantung pada bantuan guru. Tanpa bimbingan, siswa akan mengalami kesulitan dalam menghadapi

perkembangan dirinya. Jadi, guru sangat diperlukan pada saat siswa belum mampu mandiri pada awal pertemuan (Djamarah,2005:46)

Keberhasilan proses belajar mengajar pada umumnya diukur dari keberhasilan siswa dalam mengikuti pelajaran tersebut. Pemahaman akan pengertian dan pandangan guru terhadap metode mengajar akan mempengaruhi peranan dan aktivitas siswa dalam belajar. Mengajar bukan sekedar proses penyampaian ilmu pengetahuan saja melainkan mengandung makna yang lebih luas dan kompleks yaitu terjadinya komunikasi dan interaksi antara siswa dan guru.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang tidak hanya sekedar menyerap informasi dari pendidik, tetapi melibatkan berbagai kegiatan atau tindakan yang harus dilakukan terutama jika menginginkan hasil belajar yang lebih baik. Metode dalam pembelajaran pada hakikatnya merupakan cara yang teratur dan terstruktur yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan memperoleh suatu hasil.

Model pembelajaran yang masih sering kita temukan di masyarakat adalah pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang menjadikan guru sebagai pusat kegiatan dan siswa dibiarkan pasif. Dengan diberlakukannya kurikulum baru di sekolah diharapkan dapat membenahi model pembelajaran yang selama ini dilakukan sehingga dapat menjadikan siswa bersikap aktif, kreatif, dan inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan. Pemahaman siswa tentang pelajaran yang diajarkan dapat terlihat dari sikap aktif, kreatif dan inovatif siswa dalam menghadapi pelajaran tersebut. Keaktifan siswa akan muncul jika guru memberikan kepada siswa agar mau mengembangkan pola pikirnya, mau mengemukakan ide-ide dan lain-lain.

Siswa dapat berfikir dan menalar suatu persoalan matematika apabila telah dapat memahami persoalan matematika tersebut. Suatu cara pandang siswa tentang persoalan matematika ikut mempengaruhi pola fikir tentang penyelesaian yang akan dilakukan.

Menurut Keraf(19:5) dalam Fadjar Shodiq(2006:2) penalaran merupakan proses berfikir yang berusaha menghubungkan-hubungkan fakta-fakta atau evidensi-evidensi yang diketahui menuju kepada suatu kesimpulan.

Penalaran memerlukan landasan logika. Penalaran dalam logika bukan suatu proses mengingat-ingat, menghafal ataupun mengkhayal tetapi merupakan rangkaian proses mencari keterangan lain sebelumnya. Dalam pembelajaran matematika diperlukan suatu metode atau pendekatan yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu pendekatan yang dapat di gunakan agar siswa terdorong bersikap aktif, kreatif dan inovatif adalah pendekatan heuristik. Pendekatan heuristik digunakan dalam pembelajaran agar pemahaman siswa tentang pelajaran matematika lebih mendalam. Menurut Syaiful Sagala (2006:80) strategi pembelajaran heuristic adalah merancang pembelajaran dari berbagai aspek dari pembentukan system instruksional mengarah pada pengaktifan peserta didik mencari dan menemukan sendiri fakta, prinsip, dan konsep yang mereka butuhkan. Pendekatan heuristik adalah pendekatan pengajaran yang menyajikan sejumlah data dan siswa di minta untuk membuat kesimpulan menggunakan data tersebut. Penelitian tindakan kelas ini difokuskan pada peningkatan pemahaman dan penalaran siswa SD terhadap pelajaran matematika.

Pemahaman dalam penelitian ini adalah kesanggupan dan kecakapan untuk mengenal fakta , konsep, prinsip dan skill. Meletakkan hal-hal tersebut dalam hubungannya antara satu dengan yang lain secara benar pada situasinya. Dalam

penelitian ini, masalah yang dihadapi dalam pembelajaran matematika adalah kurangnya kemampuan penalaran, pemahaman, keaktifan, dan kreatifitas siswa.

Faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman dan penalaran siswa dalam belajar matematika adalah pendekatan pembelajaran yang didominasi oleh pendekatan eksptansi, yaitu kegiatan pembelajaran yang terpusat pada guru. Dalam penyampaian materi guru monoton menguasai kelas sehingga siswa kurang dapat aktif dan kurang dapat dengan leluasa menyampaikan ide-idenya. Akibatnya pemahaman dan penalaran siswa dalam belajar matematika menjadi kurang optimal serta perilaku belajar yang lain seperti keaktifan dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran matematika hampir tidak tampak.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka penulis akan mengadakan suatu penelitian tentang pembelajaran matematika di SD. Pembelajaran yang akan dilakukan penulis adalah pembelajaran yang memberikan suatu tindakan melalui alternatif pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan heuristik yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan penalaran siswa tentang persoalan matematika.

Dalam memahami sebuah masalah dalam matematika diperlukan sebuah pemikiran yang tepat untuk menyelesaikannya. Pemikiran-pemikiran yang tepat itulah yang dianggap siswa sangat sulit, akibatnya pembelajaran tidak optimal dan akhirnya tujuan yang telah ditentukan tidak tercapai. Ketika siswa merasa masalah yang dihadapinya itu tidak ditemukan penyelesaiannya, timbul rasa bosan, tidak semangat dalam menghadapinya, dan menjadi beban buat siswa dalam mempelajari matematika.

Pola pikir matematika banyak ambil bagian dalam kehidupan sehari-hari, sehingga matematika seharusnya menjadi pelajaran yang disenangi dan menjadi bagian dari penggalian ilmu pengetahuan yang ada tetapi kenyataan sudah menjadi anggapan umum bahwa pelajaran matematika sulit, kurang dimengerti, kurang diminati dan menjadi momok yang sangat menakutkan bagi siswa.

Dari hasil observasi, wawancara, dan nilai hasil belajar siswa kelas V di SDN Tlajung Udik 02 Gunung Putri – Kabupaten Bogor, ternyata masih banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal cerita matematika, pengerjaan soal cerita langsung pada hasil penghitungannya, nilai hasil belajar siswa yang kurang, siswa kurang bersemangat dan malas jika dihadapkan pada soal cerita matematika, hal ini ditunjukkan oleh sikap siswa yang kurang merespon terhadap pembelajaran. Siswa hanya bersikap diam, dengar, dan catat, sehingga pembelajaran menjadi pasif. Siswa terlihat takut, jenuh, malas jika dihadapkan pada soal cerita. "Matematika bukanlah suatu pelajaran yang menakutkan, melainkan pelajaran yang menyenangkan bahkan mengasikkan (Burhanudin. 2004: II).

Hasil observasi terhadap siswa dalam menyelesaikan soal cerita memberikan kesimpulan: (1) siswa kurang menganalisis soal yang dihadapi, (2) siswa tidak merencanakan penyelesaiannya, (3) siswa tidak menyelesaikan soal-soal sesuai rencana, (4) siswa tidak mengecek kembali benar atau tidaknya jawaban yang diperoleh.

Melihat kenyataan yang terjadi harus ada upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan masalah tersebut, upaya untuk memudahkan siswa dalam menyelesaikan atau mengadakan soal cerita matematika, serta upaya untuk menghapus pandangan siswa

terhadap soal cerita matematika yang sangat sulit dan dapat membangkitkan semangat siswa terhadap pembelajaran matematika.

Dengan demikian, upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk mengatasi masalah diatas yaitu dengan menggunakan metode heuristik dalam memecahkan masalah soal cerita. Pembelajaran yang disajikan sedemikian rupa akan membawa siswa menuju kesiapan dalam belajar, sehingga muncul rasa penasaran dan keingintahuan, ingin selalu mencari dan menemukan, dan dapat memecahkan masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, secara umum permasalahan yang akan diupayakan jawabannya dalam penelitian ini adalah :

"Bagaimana mengupayakan siswa agar mudah memahami soal cerita matematika?".

1. Rumusan Masalah

Permasalahan diatas dirumuskan ke dalam pertanyaan penelitian, yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana strategi penerapan metode heuristik pada pembelajaran matematika dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap soal cerita matematika?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran matematika setelah penerapan metode heuristik digunakan dalam menyelesaikan soal cerita?

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan, karena keterbatasan peneliti maka peneliti membatasi masalah hanya pada soal cerita matematika yang bersifat pemecahan masalah kelas V semester 2 pada mata pembelajaran pecahan desimal.

C. Tujuan dan Manfaat penelitian

1. Tujuan penelitian

Tujuan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat :

- a. Meningkatkan pemahaman siswa dalam menyelesaikan masalah soal cerita matematika melalui penerapan metode heuristik.
- b. Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran matematika setelah metode heuristik diterapkan dalam menyelesaikan soal cerita.

2. Manfaat Penelitian

Diadakannya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat :

a. Bagi Siswa

Meningkatkan kemampuan siswa kelas V SDN Tlajung Udik 02 Gunung Putri – Bogor dalam pemahaman soal cerita melalui metode heuristik pada pemecahan masalah, serta meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan metode heuristik ini.

b. Bagi Guru

Sebagai pengembangan ilmu pengetahuan dan pembelajaran matematika, khususnya pembelajaran soal cerita matematika.

c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai contoh dalam upaya mengembangkan pengetahuan dan keterampilan melakukan penelitian dalam meningkatkan pembelajaran di tingkat sekolah maupun di tingkat kelas.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional ini disusun untuk menghilangkan kekurang jelasan makna atau kesalahan persepsi terhadap istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini. Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya :

- Penerapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah penggunaan pembelajaran yang menggunakan metode heuristik (Tridaningsih, 2004).
- Heuristik merupakan strategi yang tidak memiliki suatu aturan tertentu yang mengikat dalam penyelesaian suatu masalah. (Nurhayati, 2006:12)
- Heuristik adalah penuntun (petunjuk) dalam bentuk perintah yang berfungsi mengarahkan pemecahan masalah dalam menyelesaikan dan menemukan jawaban dari masalah. (Tridaningsih, 2004:13)
- Prosedur pemecahan masalah secara sistematis yang meliputi tahapan-tahapan berurutan yang sistematis, yaitu analisis → rencana → penyelesaian → penilaian. Prosedur tersebut disebut metode heuristik.
- Soal cerita adalah suatu soal matematika yang disusun dalam bentuk cerita (dongeng) yang dihubungkan dengan masalah dalam kehidupan sehari-hari agar diselesaikan secara matematika oleh siswa.