

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada saat ini pendidikan menjadi modal utama manusia untuk meningkatkan mutu kehidupannya, tetapi pada zaman yang modern seperti saat ini orang-orang banyak menganggap mudah pendidikan karena menurutnya, “buat apa sekolah tinggi-tinggi kalau akhirnya susah mendapat pekerjaan, apalagi perempuan kalau akhirnya masuk dapur lagi”. Pemikiran seperti itulah yang menyebabkan pendidikan untuk anak-anaknya kurang di utamakan, pemikiran seperti ini malah akan menyebabkan mutu kehidupannya tidak akan meningkat

Pada saat pendidikan harus diprioritaskan anak-anak tidak serius atau tidak sepenuh hati melaksanakan proses belajar mengajar terutama mendengar pelajaran matematika, karena matematika merupakan mata pelajaran yang sangat ditakuti oleh hampir semua siswa selain itu untuk memahami pelajaran matematika juga memakan waktu yang cukup lama, bahkan tidak menutup kemungkinan siswa juga selalu lupa apa yang telah mereka pelajari di kelas sebelumnya. Apabila guru masih menggunakan metode ceramah dalam kegiatan pembelajarannya, maka akan sulit untuk membuat siswa memahami materi yang disampaikan. Pembelajaran seharusnya mampu memberikan bekal kepada siswa untuk belajar analisis, sistematis dan kreatif. Untuk memberikan bekal tersebut diperlukan pembelajaran matematika yang menarik, inovatif dan menyenangkan bagi

siswa agar mata pelajaran matematika bukan menjadi pelajaran yang menakutkan bagi setiap siswa, dalam pengkondisian kelas dimana posisi duduk, pencahayaan ruangan itu juga merupakan salah satu faktor yang bisa membuat nyaman siswa dalam belajar. Selain itu, kenyamanan dikelas juga dapat diberikan dengan adanya media pembelajaran dengan membuat alat peraga untuk menarik perhatian siswa.

Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pembangunan nasional, yaitu mewujudkan suatu masyarakat adil dan makmur yang merata material dan spiritual berdasarkan Pancasila didalam wadah negara kesatuan republik Indonesia yang merdeka bersatu dan berkedaulatan rakyat dalam suasana berkehidupan yang aman, tentram, tertib, dan dinamis serta dalam lingkungan pergaulan yang merdeka (menurut undang-undang pendidikan nasional tahun 1989).

Tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam sistem pendidikan nasional tahun 2003 menyebutkan bahwa tujuan pendidikan nasional adalah terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berakhlak, berkeadilan, berdayasaing, maju dan sejahtera dalam wadah negara kesatuan republik Indonesia yang didukung oleh manusia Indonesia yang sehat, mandiri, beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berdasarkan hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta disiplin. Dengan demikian untuk dapat bermatematika yang baik maka tubuh harus santai sehingga otak dapat mencerna materi yang diterima sebagai motivasi untuk belajar.

Motivasi belajar yang tinggi merupakan syarat mutlak untuk mencapai kemajuan belajar dan berpikir siswa yang sudah timbul dan tumbuh dengan sendirinya, namun harus diikuti dengan tingkat kemampuan penguasaan materi pelajaran oleh siswa itu sendiri, tingkat penguasaan materi pelajaran biasanya ditunjukkan oleh nilai.

Salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam memecahkan dan melaksanakan pembelajaran untuk mencapai keberhasilan tersebut harus ada upaya dan usaha dari guru tersebut. Guru dituntut aktif, kreatif dan menciptakan strategi pembelajaran agar pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkannya.

Mengacu kepada hasil yang diperoleh pembelajaran, pelajaran matematika masih kurang diminati siswa-siswa tidak termotivasi untuk sungguh-sungguh untuk belajar matematika secara khusus, sehingga perolehan nilai ulangan dan nilai harian serta menjawab pertanyaan baik soal pilihan ganda maupun soal cerita nilainya masih sangat rendah, karena minat belajar matematinya sangat rendah dan kurang termotivasi khususnya dalam pembelajaran matematika.

Matematika dalam bahasa Yunani berasal dari kata *Mathematike*. Dalam Suherman (1992), *mathematike* memiliki akar kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu, dan *mathanein* yang berarti belajar (berpikir). Secara etimologi matematika memiliki arti ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar. Dari definisi tersebut maka matematika adalah pengetahuan yang diperoleh dari belajar dan berfikir (bernalar). Dari gabungan pengertian ini

pula disampaikan, bahwa menurut Deighton (1971) matematika adalah sistem belajar abstrak, seseorang harus dapat memahami konsep abstrak melalui proses belajar dari benda-benda konkrit, faktor kesiapan belajar dan perkembangan tahap berfikir manusia.

Begitu juga menurut Paling (1982) yang mengatakan bahwa matematika berperan untuk memecahkan masalah yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari. Kecenderungan dari mempertahankan diri inilah yang memunculkan definisi ini, dimana permasalahan kehidupan dapat diselesaikan dengan cara yang logis, analisis, sistematis, jelas, dapat dideteksi, dan diramalkan.

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti ditemukan bahwa masih adanya siswa yang kesulitan mengubah kalimat soal menjadi kalimat matematika. Anak selalu sulit menafsirkan atau menterjemahkan apa yang dimaksud dari soal cerita tersebut. Siswa merasa bingung apa yang menjadi masalah atau pertanyaan dari soal cerita. Biasanya siswa langsung mengerjakannya atau menunggu penjelasan guru lalu menyalinnya. Menurut penelitian, Kurangnya keterampilan dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam menyelesaikan soal cerita juga disebabkan karena faktor lainnya yaitu siswa kurang menguasai perhitungan, atau siswa malu mengkomunikasikan gagasannya serta masih ragu dalam mengemukakan permasalahannya ketika siswa tersebut mengalami masalah dalam memecahkan persoalan matematika. Ketika ada masalah yang disajikan dalam bentuk yang tidak sama dengan contoh yang diberikan, siswa masih

kebingungan bagaimana menyelesaikannya. Kenyataannya bahwa mengerjakan soal cerita tidaklah semudah mengerjakan soal yang berupa bilangan langsung.

Menurut Uno (2008) dalam Ibrahim dan Suparni (2012:33) menyatakan bahwa "menurut teori metakognisi siswa yang belajar mestinya akan memiliki kemampuan tertentu untuk mengatur dan mengontrol apa yang dipelajarinya". Kemampuan itu meliputi empat jenis, yaitu kemampuan pemecahan masalah, kemampuan pengambilan keputusan, kemampuan berfikir kreatif. Jika keempat kemampuan tersebut dikembangkan pada siswa disekolah melalui proses pembelajaran, maka kualitas hasil belajar siswa dapat memenuhi tuntutan bangsa Indonesia.

Kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan hal terpenting didalam pembelajaran matematika di

kelas, karena kemampuan pemecahan masalah dapat berguna bagi kehidupan sehari-hari untuk masalah saat ini, ataupun menjadi pengetahuan baru yang bisa digunakan dikehidupannya kelak. Penjumlahan merupakan penambah sekelompok bilangan atau lebih menjadi suatu bilangan yang merupakan jumlah.

Penjumlahan menurut Hasan (2005:480) diambil dari kata jumlah yang berarti banyaknya bilangan atau sesuatu yang dikumpulkan menjadi satu. Penjumlahan adalah proses, cara, perbuatan menjumlahkan. Menurut Subarnas (2006:29) penjumlahan adalah menggabungkan dua kelompok

dapat disimpulkan bahwa pengertian penjumlahan adalah proses menggabungkan dua kelompok (himpunan).

Menurut kamus besar bahasa indonesia (2002:480) menyatakan bahwa “penjumlahan adalah proses,cara,perbuatan menjumlahkan”. David Glover (2006:4) menambahkan bahwa penjumlahan adalah cara menemukan jumlah total dua bilangan atau lebih dengan tanda “+” dalam penjumlahan menunjukan bahwa bilangan tersebut dijumlahkan.

Soedjadi (1994, dalam Abbas, 2000: 2) menyatakan bahwa melalui pelajaran Matematika diharapkan dan dapat ditumbuhkan kemampuan-kemampuan yang lebih bermanfaat untuk mengatasi masalah-masalah yang diperkirakan akan dihadapi peserta didik di masa depan. Kemampuan tersebut diantaranya adalah kemampuan memecahkan masalah. Lebih lanjut Ruseffendi (1991, dalam Abbas, 2000: 2) menyatakan bahwa kemampuan memecahkan masalah amatlah penting, bukan saja bagi mereka yang dikemudian hari akan mendalami Matematika, melainkan juga bagi mereka yang akan menerapkannya, baik dalam bidang studi lain maupun dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan pemecahan masalah dalam penjumlahan teknik menyimpan menjadi dasar penelitian.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti ingin melakukan uji coba yaitu menggunakan metode *Problem solving* khususnya pada pelajaran matematika tentang penjumlahan dengan teknik menyimpan pada saat proses belajar berlangsung, dimana saat pembelajaran siswa diikutsertakan untuk mencari jalan keluar tentang masalah yang menjadi kesulitan dalam menyelesaikan

penjumlahan terutama dalam soal cerita. Pembelajaran menggunakan *problem solving* diharapkan dapat lebih meningkatkan konsentrasi belajar siswa, sehingga hasil belajar pada pelajaran matematika pun akan naik. Selain itu peneliti juga ingin meneliti bagaimana pengaruhnya metode *problem solving* jika dipergunakan pada saat pembelajaran matematika. metode Apakah metode ini dapat membantu siswa berkonsentrasi saat belajar atau tidak. Serta apakah dapat tercipta suasana pembelajaran yang nyaman atau tidak pada saat proses pembelajaran.

Maka dari kondisi tersebut penulis sangat tertarik untuk menggali pembelajaran penjumlahan dengan teknik menyimpan dengan tujuan mengasah kemampuan siswa dalam pemecahan masalah terutama dalam soal cerita. Peneliti ini mengusulkan judul “Pembelajaran Pemecahan masalah Penjumlahan Dengan Teknik Menyimpan pada Siswa kelas dua dengan Menggunakan Metode *Problem Solving*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana skenario dan implementasi pembelajaran pemecahan masalah penjumlahan dengan teknik menyimpan pada siswa kelas dua dengan menggunakan metode *problem solving* ?

2. Bagaimana respon guru dan Siswa SD kelas 2 terhadap pembelajaran pemecahan masalah penjumlahan dengan teknik menyimpan menggunakan Metode *Problem Solving* ?
3. Kesulitan-kesulitan apa yang dialami Siswa SD kelas dua ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menelaah:

1. Skenario dan implementasi pembelajaran pemecahan masalah penjumlahan dengan teknik menyimpan pada Siswa SD kelas dua dengan menggunakan metode *Problem Solving*.
2. Respon guru dan Siswa SD kelas dua terhadap pembelajaran pemecahan masalah penjumlahan dengan teknik menyimpan menggunakan metode *Problem solving*.
3. Kesulitan-kesulitan yang dialami Siswa SD kelas dua dalam menyelesaikan tugas-tugas penjumlahan.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan:

1. Bagi Guru dan peneliti
 - a. Memberikan pengalaman dalam proses pemecahan masalah
 - b. Guru dapat merefleksi diri tentang apa yang telah dilakukan, sehingga dapat masukan untuk melakukan perbaikan-perbaikan dalam pembelajaran nantinya.

- c. Dapat memperoleh pengetahuan tentang inovasi dan strategi pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa nantinya.
- 2. Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran
 - b. Menumbuhkan sikap belajar yang positif, aktif dan kreatif
 - c. Meningkatkan hasil belajar
 - d. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
 - e. Mengembangkan kreatifitas minat belajar siswa
- 3. Bagi Pembelajaran Matematika pada Umumnya
 - a. Siswa lebih mudah menangkap pembelajaran matematika
 - b. Banyak yang menyukai tentang pembelajaran matematika
 - c. Dengan belajar matematika akan menambah pengetahuan baik dibidang penjumlahan, pengurangan, perkalian maupun pembagian dan lain-lain.

E. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini untuk memperjelas variabel-variabel yang dikaji didalamnya sehingga dapat memberikan penjelasan yang dimaksud dari penelitian ini.

- 1. Kemampuan Pemecahan masalah adalah usaha yang dilakukan seseorang dalam menyelesaikan masalah yang sedang dihadapinya, serta dapat menciptakan suatu ide baru untuk mencapai tujuan yang

telah diharapkan. Indikator-indikator pemecahan masalah menurut Rosalina, D (2016) adalah

- a) mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, ditanyakan dan kecukupan unsur yang diperlukan
- b) merumuskan masalah matematika atau menyusun model matematika
- c) menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah sehari-hari
- d) menjelaskan atau mengidentifikasi hasil sesuai permasalahan awal
- e) menggunakan matematika secara bermakna. Pemecahan masalah soal cerita merupakan permasalahan yang dinyatakan dalam bentuk kalimat yang bermakna dan mudah dipahami (Wijaya, 2012). Soal cerita bisa disajikan dalam bentuk lisan atau tulisan, soal cerita yang berbentuk tulisan berupa sebuah kalimat yang mengilustrasikan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari (Ashlock, 2003).

2. Model pembelajaran *problem solving* adalah sebuah *mindset* yang membawa seseorang berpikir positif untuk mencari jalan keluar dari permasalahan, untuk menjadi seseorang yang bisa melakukan problem solving dengan efektif, kamu harus bisa berpikir sistematis dan logis dalam waktu yang sama. Langkah-langkah pembelajaran pada *problem solving* adalah a) identifikasi masalah, b) membangkitkan motivasi dan membangun keyakinan siswa c) membuat daftar yang diketahui dan yang tidak diketahui untuk memperjelas masalah d) merangsang siswa untuk mengajukan pertanyaan dan membimbing untuk menganalisis permasalahan yang dihadapi e) membimbing siswa secara sistematis

untuk memperbaiki jawaban yang mungkin untuk memecahkan masalah f) mengecek pemahaman dan penemuan siswa terhadap masalah yang akan dipecahkan dalam penemuan siswa.

3. Penjumlahan dengan teknik menyimpan adalah penjumlahan di ambil dari kata jumlah yang berarti banyaknya bilangan atau sesuatu yang dikumpulkan menjadi satu. Penjumlahan adalah proses, cara, perbuatan menjumlahkan. Pembelajaran penjumlahan dengan teknik menyimpan adalah suatu proses untuk menemukan jumlah dua bilangan atau lebih penjumlahan didasarkan pada membilang, penjumlahan dengan teknik menyimpan dengan indikator – indikatornya sebagai berikut: a) Menyatakan kalimat matematika yang berkaitan dengan masalah tentang penjumlahan dengan benar. b) Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara panjang dengan benar. c) Melakukan penjumlahan dua bilangan dengan teknik menyimpan dengan cara pendek dengan benar.