

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan selalu berusaha mengembangkan potensi setiap individu dalam menjalani kehidupannya, setiap individu mampu berdiri sendiri dan tidak bergantung pada individu yang lain, maka setiap individu perlu diberi kemampuan untuk meningkatkan konsep kreativitas, tanggung jawab, disiplin dan keterampilan. Kegiatan pendidikan dilakukan secara informal, formal, dan non formal. Sekolah Dasar (SD) sebagai instansi pendidikan formal, memiliki kurikulum yang diatur oleh Undang-Undang yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik. Hal senada juga disampaikan dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, yaitu :

Pendidikan nasional bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pemberlakuan kurikulum 13 membawa dampak terhadap pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah dasar yang sebelumnya menggunakan model parsial menjadi model pembelajaran tematik yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna kepada siswa. Fokus perhatian pembelajaran tematik di Sekolah Dasar terletak proses yang ditempuh siswa saat memahami isi pembelajaran dengan bentuk-bentuk kemampuan yang harus dikembangkan. Kurikulum 13 yang

mulai tahun pelajaran 2016-2017 diberlakukan diseluruh Sekolah Dasar di Kota Bandung serta dianjurkan untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten, sehingga dapat melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Hal ini hanya bisa tercapai apabila proses pembelajaran yang berlangsung mampu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki siswa dalam pembelajaran tematik yang didalamnya terdapat mata pelajaran matematika.

Melalui kegiatan pembelajaran, siswa diharapkan dapat mencapai kompetensi-kompetensi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Disinilah guru memiliki peranan penting dalam pencapaian kompetensi siswa. Guru harus merancang sebuah perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Strategi dan pendekatan pembelajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran di kelas. Situasi pembelajaran yang efektif akan menghasilkan interaksi yang berlangsung dalam ikatan tujuan pembelajaran, untuk itu dalam pelaksanaan pembelajaran guru hendaknya memilih alat dan menggunakan pendekatan proses pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara aktif.

Pendekatan interaktif adalah Pendekatan yang memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan kemudian melakukan penyelidikan yang berkaitan dengan pertanyaan yang mereka ajukan (Faire & Cosgrove, 1988 dalam Herlen W, 1996). Pembelajaran interaktif merinci dan menampilkan suatu struktur untuk pembelajaran tematik. Meskipun siswa mengajukan pertanyaan dalam kegiatan bebas, pertanyaan-pertanyaan tersebut akan terlalu melebar dan sering kali kabur sehingga kurang terfokus.

Guru perlu mengambil langkah khusus untuk mengumpulkan, memilah, dan mengubah pertanyaan-pertanyaan tersebut ke dalam kegiatan khusus. Selain itu, guru harus mengarahkan anak untuk belajar membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang sedang dibahas. Dengan demikian, peserta didik akan lebih aktif dan berani membuat pertanyaan yang lebih terarah.

Namun kenyataan dilapangan yang dialami oleh peneliti menunjukan proses belajar mengajar masih menggunakan pendekatan expositori dimana metode ceramah lebih mendominasi pembelajaran di dalam kelas. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang aktif terlibat interaksi, pembelajaran hanya berlangsung satu arah yaitu dari guru kepada siswa. Memecahkan masalah yang dialami siswa dalam mempelajari mata pelajaran matematika di kelas II maka peneliti akan menggunakan pendekatan interaktif, karena pendekatan interaktif merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk berani mengungkapkan keingintahuan dan ketidaktahuan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

Matematika menjadi sesuatu yang luar biasa, banyak orang beranggapan matematika adalah hal yang menyulitkan, membuat yang mudah menjadi rumit, dan tidak semua orang menyukainya. Matematika tidak akan pernah terlepas dari kehidupan. Kerena hampir seluruh aktivitas sehari-hari

selalu berakaitan dengan matematika. Mulai dari saat bangun tidur hingga menjelang kembali tidur. Contohnya saja benda-benda di sekitar, jika diperhatikan tanpa kita sadari bahwa benda-benda tersebut merupakan gabungan dari aneka bangun matematika. Bangun matematika terdiri dari bangun datar dan bangun ruang. Oleh karena itu, matematika menjadi salah satu pelajaran terpenting yang harus dikuasai oleh setiap orang.

Pembelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang merupakan materi yang diajarkan di kelas 2 Sekolah Dasar. Materi tersebut merupakan materi yang telah diketahui peserta didik, karena dialami dalam kehidupannya sehari-hari. Siswa belajar di dalam ruang kelas, rumah yang dipakai sebagai tempat tinggal siswa merupakan suatu bangun datar dan bangun ruang. Benda-benda yang ada disekitar siswa pun seperti jam dinding, bingkai photo, televisi, bungkus sereal, kaleng susu, dan lain-lain merupakan suatu konsep bangun datar dan bangun ruang. Secara tidak langsung siswa sudah bersinggungan langsung dengan konsep bangun datar dan bangun ruang. Namun realita yang terjadi guru melaksanakan pembelajaran matematika materi bangun datar dan bangun ruang di kelas II Sekolah Dasar menggunakan metode ceramah, padahal pembelajaran itu merupakan konsep yang sudah diketahui dan dialami dalam kehidupan siswa sehari-hari sehingga hasil kurang memuaskan.

Dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 053 Cisititu seringkali ditemukan siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran matematika. Terlihat pada saat pembelajaran sedang berlangsung, guru menerangkan

siswa tidak memperhatikan. Ada yang mengobrol, main-main dengan temannya bahkan ada juga yang hanya mencorat-coret bukunya. Siswa memperhatikan apabila guru telah menegur. Guru sering kali menawarkan kesempatan untuk bertanya apabila ada materi yang kurang dipahami siswa, namun siswa tidak ada yang bertanya. Kemudian ketika guru bertanya kembali apakah materi tersebut telah dipahami siswa, siswa menjawab sudah paham. Guru memberikan beberapa soal latihan mengenai materi yang sudah disampaikan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa. Namun hasil koreksi guru menunjukkan masih banyak materi yang belum dipahami siswa.

Dalam kenyataannya interaksi kelas antara guru dan siswa digambarkan sebagai bentuk komunikasi yang sangat terbatas, misalnya belajar untuk memberikan jawaban yang diharapkan terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru bukan sebagai permintaan untuk memperoleh informasi, tetapi sebagai kesempatan untuk mengetahui penguasaan terhadap materi tersebut. Dalam banyak situasi kelas, siswa berperan pasif, tidak pernah memulai diskusi dan biasanya berbicara hanya bila disuruh atau ditunjuk oleh guru.

Berdasarkan uraian diatas tersebut, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan menciptakan proses pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif dan memperoleh pengetahuan sehingga belajar menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa, maka peneliti berinisiatif ingin mengubah pembelajaran tematik yang hanya menggunakan metode ceramah ke pembelajaran yang menggunakan pendekatan Interaktif di Kelas 2 Sekolah

Dasar Negeri 053 Cisit Kecamatan Coblong Dinas Pendidikan Kota Bandung, yang diyakini peneliti dapat meningkatkan dan mengaktifkansiswa dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

B. Rumusan Masalah

Masalah adalahh setiap kesulitan yang menggerakan manusia untuk memecahkannya (Winarno Surakhmad, 1985 : 34). Sedangkan Mohamad Ali (1982 : 37) mengatakan bahwa masalah adalah segala bentuk pertanyaan yang perlu dicari jawabannya, atau segala bentuk hambatan serta rintangan dan kesulitan yang perlu disingkirkan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah sesuatu yang harus dipecahkan atau dicari penyelesaiannya. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana aktivitas siswa dalam Impelentasi pendekatan interaktif padamateri bangun datar dan bangun ruang kelas 2 SDN 053 CisitKecamatan Coblong Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan interaktif pada materi bangan datar dan bangun ruang di kelas 2 SDN 053 Cisit Kecamatan Coblong Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang dengan menggunakan pendekatan interaktif di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 053 Cisituh Kecamatan Coblong Dinas pendidikan Kota Bandung.
2. Hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran matematika pada materi bangun datar dan bangun ruang dengan menggunakan Pendekatan Interaktif di kelas 2 Sekolah Dasar Negeri 053 Cisituh Kecamatan Coblong Dinas Pendidikan Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dalam penelitian ini adalah dapat memberikan kontribusi positif kepada siswa, guru, dan lembaga, lebih rincinya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Siswa
 - a. Meningkatkan kreativitas belajar siswa.
 - b. Meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan
 - c. Membantu siswa meningkatkan hasil belajar siswa
2. Manfaat Bagi Guru
 - a. Menjadi acuan kepada guru dalam proses pengajaran,
 - b. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengajar, dan
 - c. Memberikan alternatif pendekatan pembelajaran

3. Manfaat Bagi Sekolah

- a. Meningkatkan kualitas sekolah,
- b. Memberikan panduan untuk mengembangkan pembelajaran di sekolah.
- c. Memberikan dukungan positif untuk memajukan sekolah.

E. Definisi Operasional

Ada beberapa istilah yang harus dijelaskan secara operasional dalam mengukur keberhasilan penelitian ini, adapun istilah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Implementasi

Menurut Budi Winarno, implementasi adalah tindakan-tindakan yang harus dilakukan oleh sekelompok individu yang telah ditunjuk untuk menyelesaikan sesuatu tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut Nurdin Usman (2002), implementasi bermuara pada aktivitas, aksi, tindakan, atau adanya mekanisme suatu system. Implementasi bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana dan untuk mencapai tujuan kegiatan.

Maka dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan tindakan-tindakan yang bermuara pada suatu aktivitas, aksi dan tindakan yang dilakukan oleh sekelompok individu dalam suatu kegiatan yang sudah terencana untuk mencapai tujuan.

2. Pendekatan Interaktif

Pengertian Interaktif adalah hal yang terkait dengan komunikasi dua arah atau suatu hal yang bersifat saling melakukan aksi, saling aktif

dan saling berhubungan serta mempunyai timbal balik antara satu dengan lainnya (Warsita:2008).

Faire & Cosgrove (Herlen W, 1996) mengatakan “Pendekatan interaktif (pendekatan pertanyaan anak) adalah pendekatan yang memberi kesempatan pada siswa untuk mengajukan pertanyaan kemudian melakukan penyelidikan yang berkaitan dengan pertanyaan yang mereka ajukan”.

Merujuk pada kedua pendapat diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa pendekatan interaktif merupakan stimulan bagi siswa agar terangsang untuk aktif mengajukan pertanyaan yang dilakukan dengan komunikasi dua arah tercipta pembelajaran yang aktif dan produktif.

3. Hasil belajar siswa

Nana Sudjana (2002) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

Dengan demikian hasil belajar siswa adalah kemampuan dan keterampilan siswa yang sudah diperoleh saat pembelajaran sedang berlangsung. Hasil belajar siswa berperan penting dalam proses pembelajaran. Guru akan mendapatkan informasi mengenai penilaian terhadap hasil belajar siswa tentang suatu kemajuan dalam suatu kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan-tujuan belajarnya.

4. Matematika

Dalam kurikulum 2006 dinyatakan bahwa matematika adalah ilmu universal yang mendasari dari perkembangan teknologi modern saat ini,

memiliki peran yang penting dalam berbagai disiplin serta untuk memajukan daya pikir manusia.

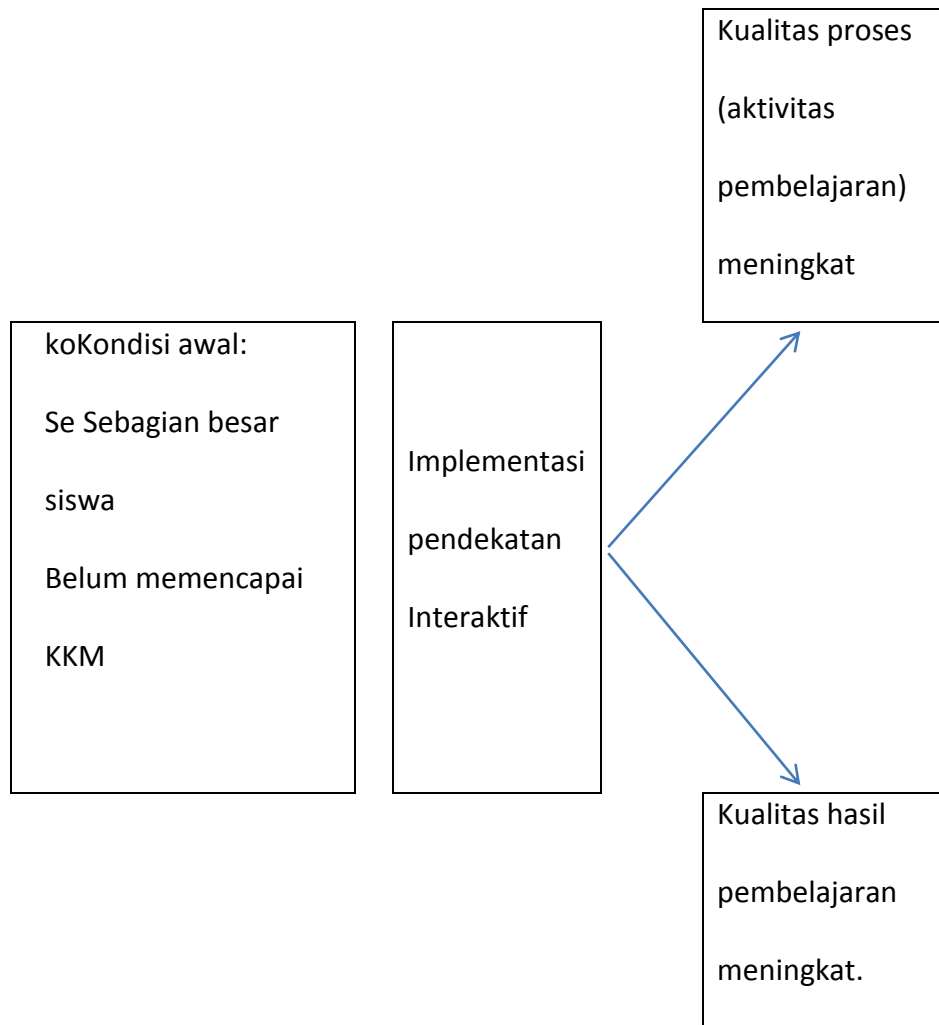
5. Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian Tindakan Kelas merupakan metode yang digunakan penulis untuk meneliti efektifitas pendekatan interaktif yang dilaksanakan pada siswa kelas II SDN 053 Cisititu Kecamatan Coblong Kelurahan Dago Kota Bandung dengan ditandai oleh rangkaian kegiatan dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi hasil secara klasika sampai diperoleh hasil yang optimal dan memuaskan.

F. Kerangka Berpikir

Matematika merupakan mata pelajaran yang masih sulit untuk dipahami atau dimengerti oleh siswa. Sama halnya dengan siswa kelas 2 SDN 053 Cisititu Kota Bandung yang masih mengalami kesulitan belajar khususnya mata pelajaran matematika, terutama materi bangun datar dan bangun ruang masih banyak kendala yang dihadapi oleh guru dan sebagian besar siswa kelas 2 belum mencapai KKM. Penyebabnya ada beberapa faktor diantaranya (1) masih banyaknya siswa yang pasif dalam proses pembelajaran (2) kurangnya motivasi siswa dalam menerima materi pembelajaran (3) rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, (4) proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang mengaktifkan siswa, (5) pengelolaan kelas yang masih kurang.

Agar peningkatan keaktifan dan hasil belajar matematika yang diharapkan tercapai maka peneliti mencoba menerapkan pendekatan Interaktif. Adapun kerangka pikir dapat ditunjukkan pada bagan di bawah ini.



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir