

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang penting dalam kehidupan. Umar Tirtarahardja (2000) mengatakan bahwa pendidikan dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkembangkan potensi yang dimilikinya. Pendidikan bisa diartikan juga sebagai usaha sadar yang dilakukan dalam rangka menumbuhkembangkan potensi yang ada pada diri manusia. Pengembangan potensi manusia secara optimal diyakini bisa mendukung pembangunan pendidikan di masa yang akan datang.

Pendidikan sebagai investasi untuk masyarakat, tidak hanya didapatkan dalam kesempatan untuk bisa baca-tulis-hitung sebagai suatu pemerataan dalam dunia pendidikan. Tapi, pendidikan juga dilihat sebagai penentu kesuksesan terutama dalam menghadapi kehidupan di abad ke-21 yang menuntut penguasaan berbagai keterampilan. Keterampilan pada abad ke-21 berkaitan dengan empat pilar pendidikan, yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Empat pilar tersebut masing-masing mengandung keterampilan khusus yang perlu dikembangkan dalam proses pembelajaran, meliputi keterampilan pemecahan masalah, keterampilan berkomunikasi, keterampilan berfikir kritis, berkolaborasi, dan keterampilan lainnya.

Pembelajaran pada abad ke-21 harus didesain berdasarkan pada model pengembangan keterampilan berfikir kreatif dan berkolaborasi. Melalui desain ini, siswa akan dibiasakan untuk selalu berkolaborasi dalam menentukan dan menyelesaikan proyek belajar dengan kreatif dan mandiri. Dalam praktiknya, pembelajaran tersebut akan membiasakan siswa untuk beraktivitas melakukan pembelajaran dengan menghasilkan produk yang sesuai dengan materi yang dipelajari.

Langkah awal untuk siswa agar dapat meraih hasil belajar yang optimal adalah pemahaman pelajaran, yaitu pemahaman siswa terhadap suatu materi ajar, dalam hal ini pemahaman terhadap pelajaran matematika, khususnya materi statistika diagram batang. Sehingga sebagai langkah awal dalam pembelajaran ini bagi seorang guru adalah mengkondisikan siswa agar ia mampu memahami materi tersebut.

Menurut Hewson dan Thorley (Virlianti, 2002), pemahaman adalah pelajaran yang bisa dicerna atau dipahami oleh siswa sehingga siswa mengerti apa yang dimaksudkan, mampu menemukan cara untuk mengungkapkan pelajaran tersebut, serta dapat mengeksplorasi kemungkinan yang terkait. Sedangkan menurut Samsudin (Virlianti, 2002), pemahaman merupakan suatu tingkat hasil proses belajar yang indikatornya yaitu individu belajar dapat menjelaskan atau mengidentifikasi suatu informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri.

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan upaya untuk memperoleh kemampuan yang nantinya akan menjadi bekal ke jenjang yang lebih tinggi. Menurut Piaget, anak dalam usia 7-11 tahun berada pada perkembangan

kemampuan intelektual tingkat konkret operasional, (Budiningsih, 2004). Pada usia pendidikan dasar, siswa dirasa perlu untuk dapat memahami dan mampu menyajikan data dalam bentuk diagram batang. Hal ini diperlukan sebagai ilmu yang dipelajari dalam pelajaran Matematika dan juga *life skill* yang akan bermanfaat bagi siswa di kehidupan sehari-harinya.

Oleh karena itu, penulis mencoba menerapkan *Project Based Learning* pada pembelajaran pemahaman diagram batang agar dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa dan meningkatkan keterampilan (*life skill*) yang dapat bermanfaat bagi siswa dalam menghadapi abad ke-21.

Pembelajaran *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang berfokus pada peserta didik dalam kegiatan pemecahan masalah dan tugas-tugas. Mengenai hal ini Daryanto (2014) menyatakan pembelajaran *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai media. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis, dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Project Based Learning* dapat melibatkan siswa dalam berbagai aspek pembelajaran. Siswa dapat berkolaborasi dengan menyelesaikan sebuah proyek dan tanpa disadari dalam penyelesaian proyek tersebut bagian dari proses pembelajaran. Siswa juga dapat melakukan observasi, terlibat langsung pada proses sehingga mereka betul-betul merasakan pembelajaran seutuhnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pembelajaran Pemahaman Mengenai Diagram Batang Siswa SD Kelas IV Melalui Model *Project Based Learning*”**. (Penelitian Deskriptif Kualitatif di Kelas IV SDS Mutiara Bunda Bandung).

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana skenario dan implementasi pembelajaran pemahaman mengenai diagram batang pada siswa SD kelas IV melalui Model *Project Based Learning*?
2. Bagaimana respon guru dan siswa SD kelas IV terhadap pembelajaran dengan menggunakan Model *Project Based Learning*?
3. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami siswa dan guru SD kelas IV dalam pembelajaran pemahaman mengenai diagram batang menggunakan Model *Project Based Learning*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menelaah :

1. Skenario dan implementasi pembelajaran pemahaman diagram batang pada siswa SD kelas IV dengan menggunakan Model *Project Based Learning*.

2. Respon guru dan siswa SD kelas VI terhadap pembelajaran diagram batang dengan menggunakan Model *Project Based Learning*.
3. Kesulitan-kesulitan yang dialami siswa dan guru SD kelas IV dalam pembelajaran pemahaman mengenai diagram batang menggunakan Model *Project Based Learning*.

D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan, diharapkan dapat memberi masukan :

1. Bagi siswa
 - a. Siswa dapat memahami materi diagram batang dan meraih hasil yang optimal
 - b. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan sehingga membuat siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran matematika, khususnya materi diagram batang.
 - c. Siswa dapat memiliki kemampuan yang bermanfaat dalam menghadapi abad ke-21.
2. Bagi guru
 - a. Guru mendapat alternatif metode pembelajaran yang baru untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai diagram batang dalam pembelajaran matematika.
 - b. Guru membuat proses pembelajaran matematika menjadi aktif dan tidak membosankan.

3. Bagi sekolah

- a. Menambah khazanah keilmuan mengenai pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran *Project Based Learning* sehingga selanjutnya dapat diaplikasikan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai diagram batang.
- b. Pembelajaran matematika pokok bahasan diagram batang dengan model pembelajaran *Project Based Learning* merupakan alternatif baru dalam kegiatan belajar mengajar yang dapat memberikan pengalaman kepada pendidik sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

4. Bagi peneliti

Sebagai pengalaman baru untuk mengembangkan pembelajaran matematika dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan sebagai dasar untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

E. Definisi Operasional

1. Pemahaman

Dalam Taksonomi Bloom, pemahaman adalah kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pengetahuan. Namun tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak dipertanyakan sebab untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui atau mengenal.

Indikator pemahaman menurut Benjamin S. Bloom sebagai berikut :

- a. Penerjemahan (*translation*), yaitu menterjemahkan konsepsi abstrak menjadi suatu model
- b. Penafsiran (*interpretation*), yaitu kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi
- c. Ekstrapolasi (*extrapolation*) yaitu menyimpulkan dari sesuatu yang telah diketahui

2. Diagram Batang

- a. Diagram adalah gambar atau grafik berisi keterangan mengenai hal-hal tertentu. Diagram berfungsi untuk mempermudah perincian data, terutama data dalam bentuk angka. Dalam setiap presentasi data, diagram sangat berguna untuk meringkas dan memperpendek informasi yang hendak disajikan. Bahkan, seringkali visualisasi data dalam bentuk diagram sudah cukup memuat seluruh informasi yang akan disampaikan.
- b. Diagram batang adalah salah satu bentuk diagram yang mewakili data dalam bentuk persegi panjang vertikal atau horizontal.

- 3. Model *Project Based Learning* adalah model pembelajaran yang inovatif dan memberikan kesempatan bagi guru untuk mengkolaborasikan pembelajaran dengan suatu proyek, sehingga peserta didik aktif, mandiri, dan mendapatkan pengalaman langsung untuk memecahkan permasalahan yang dihadapinya dalam kerja proyek atau kerja kelompok, dengan langkah – langkah yang difokuskan sebagai berikut;

- 1. Penentuan pertanyaan mendasar
- 2. Menyusun perencanaan proyek

3. Menyusun jadwal
4. Monitoring
5. Menguji hasil
6. Mengevaluasi pengalaman.