

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menurut Geoege F. Kneller memiliki arti luas dan arti sempit. Dalam arti luas, pendidikan diartikan sebagai tindakan atau pengalaman yang memengaruhi perkembangan jiwa, watak ataupun kemampuan fisik individu. Dalam arti sempit, pendidikan adalah suatu proses mentransformasikan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan dari generasi ke generasi, yang dilakukan oleh masyarakat melalui lembaga-lembaga pendidikan seperti sekolah, pendidikan tinggi atau lembaga-lembaga lain.¹

Setiap manusia yang hidup, dituntut untuk mengikuti pendidikan. Proses pendidikan dapat dilakukan dengan belajar. Belajar bukan hanya untuk mengetahui jawaban-jawaban dan pengalaman dari suatu batang tubuh pengetahuan, bukan hanya diukur dengan indeks prestasi dan nilai ujian. Belajar adalah petualangan seumur hidup, merubah tingkah laku dan meningkatkan amal ibadah. Tempat untuk belajar itu bermacam-macam seperti halnya di sekolah. Belajar di sekolah lebih dituntut dapat menguasai bidang tertentu seperti matematika.

¹ Wiji suwarno, *Dasar-Dasar ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009) hal. 20

Menurut Johson dan Micklebust, matematika adalah bahasa simbolik yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berpikir.² Ide manusia tentang matematika berbeda-beda tergantung pada pengalaman dan pengetahuan masing-masing.

Matematika sering dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan bagi siswa di sekolah yang hanya berisi rumus-rumus, seolah mengawang jauh dan tidak bersinggungan dengan realita kehidupan siswa. Diantara mata pelajaran yang lainnya, hasil belajar matematika saat ini relatif rendah. Faktor penyebabnya adalah penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan bervariasi, banyak guru yang masih menggunakan metode konvensional dan tidak tersedianya media pembelajaran.

Peneliti memilih SMPN 2 Sumbergempol sebagai tempat penelitian dikarenakan melihat kondisi hasil belajar siswa yang relatif rendah dan cara mengajar yang masih menggunakan pembelajaran konvensional. Berdasarkan informasi yang didapat dari guru matematika, peneliti memperoleh informasi bahwa kemampuan akademik siswa masih heterogen. Selain itu siswa masih kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan bangun ruang.

² Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1999) hal. 252

Misalnya tentang pencarian luas dan volume kubus serta balok yang menggunakan soal cerita.

Faktor lain yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang perhatiannya siswa saat guru menyampaikan materi dan suka bermain di kelas setelah materi disampaikan. Waktu yang diberikan untuk menyelesaikan tugas tidak digunakan secara optimal. Hal ini ditandai dengan menunggu siswa lain dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dan tidak berusaha mengerjakan sendiri. Apabila ada pekerjaan rumah siswa kurang merespon. Beberapa siswa justru lebih sering menunda menyelesaikan pekerjaan rumah dan dikerjakan di sekolah, bersamaan dengan hasil jawaban siswa lain yang tertuliskan di papan tulis pada waktu dikoreksi guru bersama siswa.

Peran orang tua dalam memfasilitasi belajar matematika anak di rumah masih sangat kurang. Ketika siswa sudah berada di rumah kurang mendapat perhatian orang tua dalam hal belajarnya. Beberapa orang tua siswa hanya menyerahkan pendidikan sepenuhnya di sekolah. Padahal peran orang tua dalam mendukung dan memfasilitasi belajar matematika sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Untuk menanggulangi hal tersebut guru perlu menerapkan metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, agar siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Metode pembelajaran yang digunakan

haruslah lebih berorientasi siswa. Yakni peran guru bergeser dari menentukan apa yang akan dipelajari ke bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Proses interaksi yang terjadi dalam pembelajaran banyak bergantung pada metode pembelajaran yang dipakai. Salah satu diantaranya adalah metode pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*). Pemecahan masalah adalah suatu proses atau upaya individu untuk merespon atau mengatasi halangan atau kendala ketika suatu jawaban atau metode jawaban belum tampak jelas.³

Berbicara tentang pemecahan masalah tidak bisa dilepaskan dari tokoh utamanya, yaitu George Polya. Menurut Polya, dalam pemecahan suatu masalah terdapat empat langkah yang harus dilakukan yaitu: (1) memahami masalah, (2) merencanakan pemecahannya, (3) menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua, dan (4) memeriksa kembali hasil yang diperoleh (*looking back*).⁴

Empat tahap pemecahan masalah dari Polya tersebut merupakan satu kesatuan yang penting untuk dikembangkan. Salah satu cara untuk mengembangkannya dengan cara mengetahui kemampuan tiap-tiap siswa. Sehingga guru dituntut untuk memahami kemampuan edukatif siswanya. Dalam

³ Tatag Yuli eko Siswono, *model pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan pemecahan Masalah untuk Meningkatkan Kemampuan berfikir Kreatif*, (Surabaya: Unesa University Press, 2008) hal.35

⁴ Erman Suherman dkk, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*,(Bandung:jica, 2003),hal. 99

hal ini metode pemecahan masalah diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Alasan dipilihnya metode pembelajaran pemecahan masalah (*problem solving*) adalah berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Asroji, Program Studi S1 TMT STAIN, dengan judul Penerapan Pendekatan Problem Solving Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Materi Pecahan Di Kelas IV SD Islam Al – Hidayah Samir Ngunut Tulungagung menyimpulkan bahwa penerapan metode ini dimulai dari memahami masalah, merencanakan penyelesaian, pelaksanaan penyelesaian, memeriksa kembali dan terlihat juga dari hasil tes formatif pada siklus I bahwa nilai rata-rata yang dicapai adalah 88,25% pada kategori baik dan prosentasi ketuntasan aktifitas peneliti pada baik pula, sedangkan prosentasi ketuntasan belajar siswa pada kategori baik.

Untuk meningkatkan standar prosentasi ketuntasan belajar, sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II. Pada siklus II nilai rata-rata tes formatif yang dicapai siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan yaitu 93,21% pada kategori sangat baik dengan prosentase ketuntasan bagi peneliti 95% pada kategori sangat baik dan ketuntasan belajar siswa adalah mencapai 92,7% pada kategori sangat baik, sehingga tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya. Dalam hal post tes, nilai rata-rata tes yang dicapai siswa menunjukkan adanya peningkatan yaitu 94,38%.

Dari penelitian ini adalah metode pembelajaran pemecahan masalah dapat berpengaruh positif terhadap prestasi belajar Siswa Kelas IV

SD Islam Al-Hidayah Samir Ngunut Tulungagung, serta metode pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran matematika.

Hal tersebut didukung pula oleh Dhany Erwanto, yang telah melakukan penelitian penerapan pembelajaran dengan pendekatan metode Problem Solving untuk mata pelajaran matematika dan memperoleh hasil bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari skor siswa mengalami peningkatan setelah menerima pembelajaran metode pemecahan masalah (*problem solving*).

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti ingin mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Pembelajaran Pemecahan Masalah Model Polya dengan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 2 Sumbergempol Tulungagung”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan pembelajaran pemecahan masalah dengan media visual pada materi bangun ruang khususnya kubus dan balok di kelas VIII H SMPN 2 Sumbergempol ?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII H SMPN 2 Sumbergempol setelah diberi pembelajaran pemecahan masalah dengan media visual?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan penerapan pembelajaran pemecahan masalah dengan media visual pada materi bangun ruang kubus dan balok di kelas VIII H SMPN 2 Sumbergempol.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII H SMPN 2 Sumbergempol setelah diberi pembelajaran pemecahan masalah dengan media visual.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk kepentingan teoritis maupun praktis:

1. Untuk kepentingan teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan khasanah ilmiah yang berkaitan dengan penerapan pembelajaran pemecahan masalah dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun ruang kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol.

2. Untuk kepentingan praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:
 - a. Bagi siswa
 1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol terhadap materi bangun ruang kubus dan balok.
 2. Penerapan pembelajaran pemecahan masalah dengan medi visual dapat diterapkan di kelas-kelas lain.
 - b. Bagi guru
 1. Memberikan masukan kepada guru yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
 2. Merupakan upaya guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi bangun ruang.
 - c. Bagi lembaga
 1. Diperoleh panduan cara mengajar matematika dengan pembelajaran pemecahan masalah dengan media visual yang selanjutnya diharapkan dapat dipakai di kelas-kelas lainnya.
 2. Diharapkan akan mengurangi adanya kesulitan siswa kelas VIII SMPN 2 Sumbergempol untuk memahami materi bangun ruang.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini dimaksudkan bisa bermanfaat sebagai masukan, petunjuk, maupun acuan serta bahan pertimbangan yang cukup berarti bagi peneliti selanjutnya yang relevan atau sesuai dengan hasil penelitian ini.

E. Sistematika Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menguraikan pokok- pokok bahasan secara sistematis agar dalam pembahasan nanti bisa mendapatkan gambaran yang jelas dan menyeluruh, maka sistematika pembahasannya dibuat perbab yang terdiri dari lima bab dan terdiri dari sub-sub sebagai perinciannya. Adapun sistematika pembahasannya adalah:

1. Bagian awal

Bagian ini terdiri: halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran dan abstrak.

2. Bagian pokok atau inti

Bagian ini terdiri dari BAB I Pendahuluan, yang terdiri dari:

- A. Latar belakang masalah
- B. Rumusan masalah
- C. Tujuan penelitian

- D. Manfaat penelitian
- E. Sistematika penelitian

BAB II Kajian Pustaka, yang pembahasannya terdiri dari:

- A. Kajian Teori
 - 1. Pembelajaran matematika
 - 2. Pembelajaran pemecahan masalah
 - 3. Media visual
 - 4. Hasil belajar matematika
 - 5. Bangun ruang (kubus dan balok)
 - 6. Implementasi pembelajaran pemecahan masalah pada materi bangun ruang (kubus dan balok)
- B. Penelitian Terdahulu
- C. Hipotesis Tindakan
- D. Kerangka Pemikiran

BAB III Metode Penelitian, yang pembahasannya terdiri dari:

- A. Jenis Penelitian
- B. Lokasi dan Subjek Penelitian
- C. Teknik Pengumpulan Data
- D. Teknik Analisis Data

E. Indikator Keberhasilan

F. Tahap-tahap Penelitian

1. Pra Tindakan
2. Tindakan

BAB IV Paparan Hasil Penelitian, yang pembahasannya terdiri dari:

A. Deskripsi Penelitian

- a. Paparan Data (tiap siklus)
- b. Temuan Penelitian

B. Pembahasan Hasil Penelitian

BAB V Penutup, yang pembahasannya terdiri dari:

A. Kesimpulan

B. Saran

3. Bagian terakhir

Bagian akhir terdiri dari daftar kepustakaan dan lampiran- lampiran yang berkaitan dengan ini laporan proses penelitian dan data- data lainnya. Demikian garis besar pembahasan skripsi ini dan lengkapnya akan dibahas dalam uraian selanjutnya.