

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran matematika dalam kehidupan sehari-hari sangat penting, sehingga itu matematika dipilih dan dituangkan dalam kurikulum di berbagai jenjang pendidikan sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah-sekolah. Matematika yang di ajarkan di sekolah-sekolah memiliki karakteristik yang berbeda dengan mata pelajaran lain. Matematika sebagai ilmu yang terstruktur dan terorganisasikan dengan baik, didalamnya terdapat prinsip keteraturan, keterurutan, dan keterkaitan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Karena itu dalam pembelajaran matematika di sekolah sangat menuntut kemampuan siswa dalam bernalar dengan penuh ketelitian serta konsentrasi yang kuat dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan matematika.

Mata pelajaran perlu diberikan diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analistis, sistimatis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Kompetensi tersebut diperlukan agar perseta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola dan memanfaatkan informasi untuk bertahan pada akeadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Pendekatan pemecahan masalah merupakan fokus dalam pembelajaran matematika. Untuk meningkatkan kemampuan memecahkan masalah perlu dikembangkan keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya. Hal ini sebagaimana tercakup dalam tujuan pembelajaran matematika dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasioal RI Nomor. 23 Tahun 2006 sebagai berikut:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah

2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.

Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika khususnya kemampuan pemecahan masalah. Akan tetapi usaha tersebut belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah siswa masih dapat dikatakan rendah. Dari data yang diperoleh peneliti, ditemukan bahwa kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III SDN No. 72 Kota Timur masih tergolong rendah. Hal tersebut nampak pada rendahnya nilai yang diperoleh siswa dengan jumlah siswa 29 orang hanya 9 orang atau 31% yang mampu dan 20 orang atau 69% yang tidak mampu.

Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor yakni siswa kurang mampu memahami cara penyelesaian masalah yang berkaitan dengan keliling persegi dan persegi panjang, Disamping itu faktor yang mempengaruhi kemampuan siswa menyelesaikan masalah adalah metode pembelajaran yang diterapkan di kelas belum dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis, logis dalam menyelesaikan masalah khususnya yang berkaitan dengan keliling persegi dan persegi panjang. Artinya, kondisi ini masih membutuhkan perhatian yang cukup besar oleh semua pihak termasuk guru.

Untuk dapat mengarahkan siswa sehingga aktif dalam pembelajaran dan dapat berpikir kritis dan logis dalam menyelesaikan masalah matematika, maka alternatif solusi yang kami tawarkan adalah dengan menggunakan metode karyawisata untuk materi keliling persegi dan persegi panjang. Alasan peneliti menggunakan metode karyawisata sebagai alternatif solusi atas permasalahan

yang dihadapi di kelas III SDN No. 72 Kota Timur karena pembelajaran dengan metode ini membuat siswa memperoleh pengalaman langsung dari obyek yang dilihatnya dengan demikian diharapkan mereka mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Metode karya wisata menurut Moeslichhatoen (2004: 68) merupakan salah satu metode melaksanakan kegiatan pengajaran dengan cara mengamati sesuai dengan kenyataan yang ada secara langsung yang meliputi manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan dan benda lainnya. Dengan mengamati secara langsung siswa memperoleh kesan yang sesuai dengan pengamatannya dalam hal ini siswa dapat mengkontruksi pengetahuannya sehingga kemampuan siswa menyelesaikan masalah matematika yang berkaitan dengan keliling persegi dan persegi panjang meningkat.

Bertitik tolak dari uraian tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Menyelesaikan Masalah Berkaitan Dengan Keliling Persegi dan Persegi Panjang Melalui Metode Karya Wisata Pada Siswa Kelas III SDN No. 72 Kota Timur Kota Gorontalo”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini yakni :

1. Siswa kurang mampu memahami cara menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling Persegi dan Persegi Panjang.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan di kelas belum dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan logis dalam menyelesaikan masalah khususnya yang berkaitan dengan keliling Persegi dan Persegi Panjang.

1.3 Rumusan Masalah

Sehubungan dengan identifikasi masalah tersebut dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah melalui metode karya wisata dapat meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling Persegi dan Persegi Panjang pada siswa kelas III SDN NO. 72 Kota Timur? “

1.4 Pemecahan Masalah

Langkah-langkah pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling Persegi dan Persegi Panjang pada siswa kelas III melalui metode karyawisata menurut Roestiyah (2008: 85) sebagai berikut:

- a. Guru merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- b. Guru melakukan pengamatan terhadap tempat yang akan dijadikan obyek karyawisata
- c. Guru memberikan penjelasan tentang langkah-langkah menyelesaikan masalah berkaitan dengan menghitung keliling persegi dan persegi panjang mencakup keterampilan memahami masalah, membuat model matematika, menyelesaikan masalah, dan menafsirkan solusinya.
- d. Guru memberikan contoh cara menyelesaikan masalah tentang menghitung keliling persegi dan persegi panjang seperti tempat tiang bendera dan meja makan yang berada di koperasi sekolah
- e. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan pengamatan dan mengukur sisi benda-benda yang berbentuk persegi dan persegi panjang kemudian menghitung keliling persegi dan persegi panjang.
- f. Guru memberikan bimbingan kepada siswa yang sedang melakukan kegiatan mengukur benda-benda yang berbentuk persegi dan persegi panjang.
- g. Guru melakukan penilaian/evaluasi hasil dari kegiatan karyawisata

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling persegi dan persegi panjang melalui metode karyawisata pada siswa kelas III SDN No. 72 Kota Timur Kota Gorontalo.

1.6 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

- a. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan keliling persegi dan persegi panjang

- b. Dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan metode karyawisata dalam proses pembelajaran.
- c. Dapat dijadikan acuan dan referensi bagi sekolah dalam hal meningkatkan kualitas guru maupun siswa khususnya dalam mata pelajaran matematika
- d. Dapat menambah pengetahuan peneliti tentang pelaksanaan penelitian tindakan kelas khususnya tentang masalah pada mata pelajaran matematika.

