

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini sejalan dengan Rahmat dan Husain bahwa pada era globalisasi saat ini sangat dituntut adanya sumber daya manusia yang memiliki keunggulan kompetitif dan komparatif sesuai standar mutu nasional dan internasional. Sesuai dengan SISDIKNAS, yang menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Salah satu tujuan pengelolaan dan penyelenggaraan pendidikan di Indonesia yaitu membangun landasan bagi berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkepribadian luhur, sehat, berilmu, cakap, kritis, kreatif, inovatif, mandiri, percaya diri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pengembangan potensi-potensi tersebut dapat diwujudkan melalui pembelajaran matematika sehingga matematika menjadi salah satu aspek yang sangat penting dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang mengembangkan suatu pengertian sistem angka dan keterampilan menghitung, sehingga dalam

proses pembelajaran matematika sangat membutuhkan suatu model serta alat bantu yang tepat untuk membuat proses pembelajaran menarik, memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkreatifitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran agar tujuan dari pembelajaran matematika dapat tercapai secara maksimal. Dalam perkembangan matematika, ternyata banyak konsep matematika yang dibangun oleh manusia dan perlu dalam menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Dalam pembelajaran matematika ada beberapa kemampuan dasar.

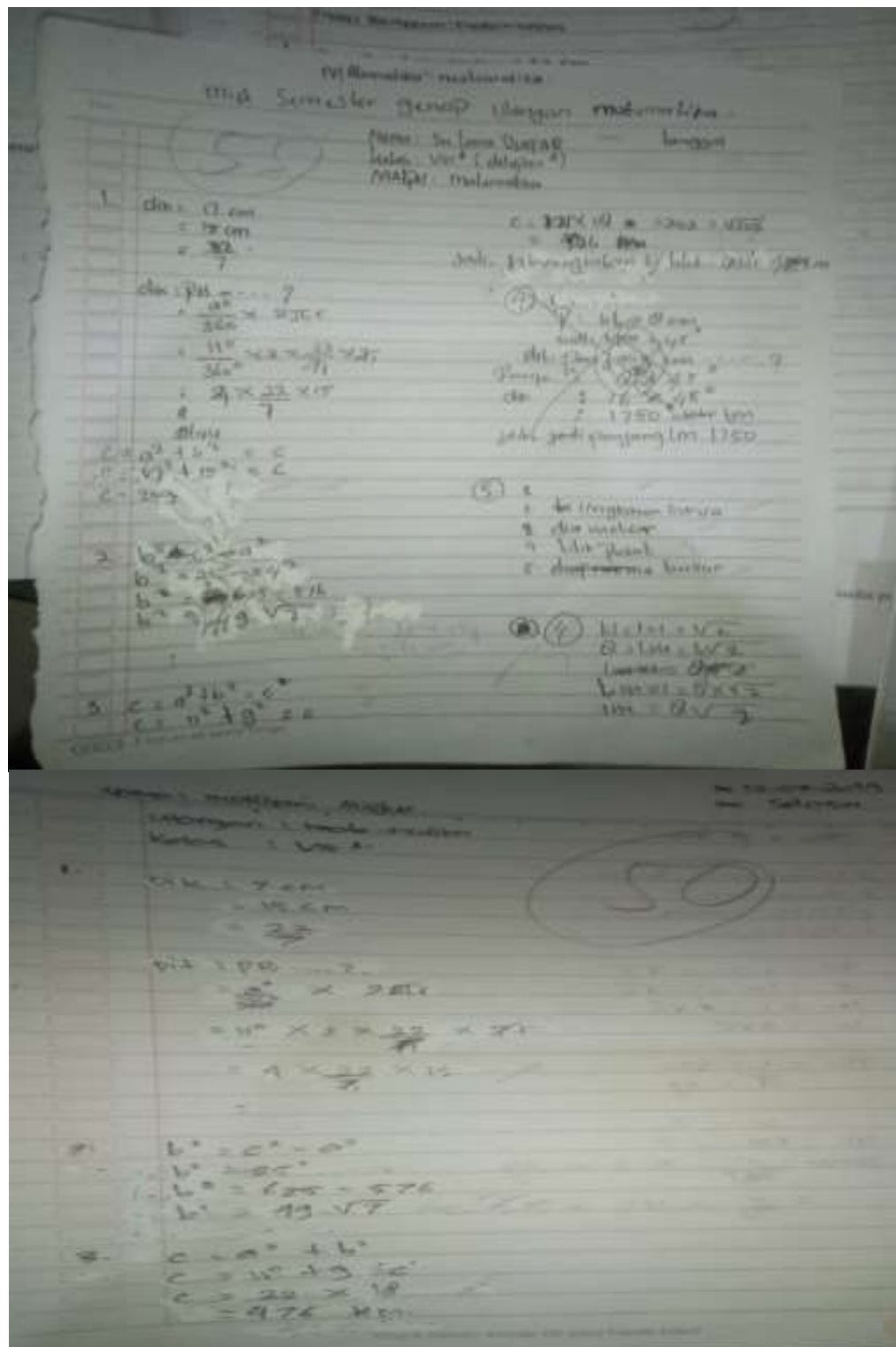
Dalam Permendiknas (2006:346) tujuan pembelajaran matematika adalah:

- (1) memahami konsep matematika menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luas, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
- (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan 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 di peroleh,
- (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah,
- (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Penetapan kemampuan pemecahan masalah sebagai tujuan dalam pembelajaran matematika merupakan sebuah bukti bahwa kemampuan pemecahan masalah sangat penting untuk dimiliki siswa. Salah satu yang menjadi aspek penting dalam mata pelajaran matematika adalah kemampuan pemecahan masalah. Menurut Wena(2014) pemecahan masalah matematika merupakan suatu proses untuk menemukan kombinasi dari sejumlah aturan yang dapat diterapkan dalam upaya mengatasi situasi yang baru.

Pemecahan masalah merupakan salah satu fokus pembelajaran matematika di semua jenjang, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi karena memecahkan masalah bukan saja merupakan suatu sasaran belajar matematika, tetapi sekaligus merupakan alat utama untuk melakukan belajar itu. Dengan menguasai kemampuan pemecahan masalah matematis maka siswa akan dengan mudah mengaplikasikannya untuk mengatasi berbagai persoalan nyata dalam kehidupan sehari-hari maupun didalam menyelesaikan persoalan dalam proses pembelajaran.

Akan tetapi pada kenyataannya kemampuan pemecahan masalah siswa masih rendah dengan melihat reaksi siswa yang sering menemui kesulitan dalam menanggapi persoalan yang diberikan. Awalnya siswa memahami strategi pemecahan masalah beserta contoh penerapannya yang telah diajarkan. Akan tetapi ketika dihadapkan dengan suatu persoalan yang diberikan dengan modifikasi soal yang berbeda, siswa menjadi kesulitan dalam memahami persoalan serta kesulitan dalam menerapkan strategi yang telah dipelajari. Hal ini dapat dilihat pada gambar 1.1



Gambar 1.1. Hasil Evaluasi Pembelajaran

Gambar diatas merupakan data hasil evaluasi pembelajaran. Dari hasil tes evaluasi dapat dilihat bahwa siswa tidak mampu menyelesaikan soal dengan benar. Siswa hanya mampu menyelesaikan konsep dasar dari soal tersebut, tetapi siswa tidak mampu dalam mengaitkan konsep dasar yang dimilikinya dengan apa yang menjadi permasalahan dari soal tersebut. Pada dasarnya rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan rendahnya kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil observasi serta wawancara secara langsung dengan guru matematika yang ada SMP N 1 Suwawa, salah satu faktor rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah masih banyaknya siswa yang kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada kemampuan pemecahan masalah matematis siswa menjadi rendah.

Salah satu solusi untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran Generatif. Model Generatif adalah salah satu pembelajaran yang berlandaskan pada konstruktivisme. Sani (2014;21) mengungkapkan bahwa pembelajaran konstruktivisme menekankan pada proses belajar, bukan mengajar. Peserta didik diberi kesempatan pada siswa untuk membangun pengetahuan dan pemahaman baru yang didasarkan pada pengalaman yang nyata. Sama halnya dengan Sutikno (2007) yang mengartikan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Dalam proses pembelajaran Generatif, siswa perlu dibiasakan untuk memberikan argumen terhadap setiap jawabannya serta memberikan tanggapan atas jawaban yang diberikan oleh orang lain. Dalam pembelajaran Generatif, siswa melakukan proses mengaitkan informasi atau materi baru dengan konsep-konsep yang telah ada dalam struktur kognitif seseorang. Struktur kognitif dimaknai oleh Ausubel sebagai fakta-fakta, konsep-konsep dan generalisasi-generalisasi yang telah dipelajari dan diingat oleh peserta belajar. Dengan demikian, ingatan siswa menjadi kuat dan transfer belajar mudah dicapai. Sehingga dengan demikian siswa akan terasa mudah dalam memunculkan ide-ide dan strategi dalam memecahkan masalah.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang diformulasikan *“Pengaruh Model Generatif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Negeri 1 SUWAWA Pada Pembelajaran Materi Lingkaran”*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka peneliti mengidentifikasi permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah
2. Siswa kurang berperan aktif dalam pembelajaran
3. Siswa tidak mampu dalam mengaitkan konsep dasar yang dimilikinya dengan apa yang menjadi permasalahan

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan, agar penelitian yang akan dikaji terarah maka penelitian dibatasi pada:

1. Siswa yang diteliti adalah siswa kelas KELAS VIII SMPN 1 SUWAWA
2. Materi pelajaran pada penelitian ini diambil satu pokok bahasan yang terdapat pada kelas VIII yaitu pokok bahasan lingkaran.
3. Penggunaan model Generatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran Generatif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 1 Suwawa pada pembelajaran materi lingkaran?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang positif model pembelajaran *Generatif* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa SMP Negeri 1 Suwawa pada pembelajaran materi lingkaran.

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa, dapat memberi pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematis siswa dalam mengikuti pelajaran matematika, serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami suatu topik

keterkaitannya dengan topik lain, baik dalam pelajaran matematika maupun pelajaran lain atau dalam kehidupan sehari-hari.

2. Bagi Guru, mendapat pengetahuan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model Generatif.
3. Bagi Peneliti, mendapat pengalaman dan dapat mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan model Generatif
4. Bagi sekolah, menjadi acuan bagi sekolah dalam menentukan arah kebijakan untuk kemajuan sekolah dan sekolah akan memperoleh hasil pengembangan ilmu.