

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia merupakan salah satu negara berkembang yang dilihat dari segala aspek kehidupan seperti Sosial, Ekonomi, Pembangunan dan Pendidikan. Sebagai negara berkembang Indonesia berupaya untuk meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) agar dapat memiliki kualitas unggul sehingga dapat bersaing dengan tuntutan zaman yang semakin maju. Pendidikan merupakan aspek yang terpenting dalam membangun sebuah negara. Melalui pendidikan manusia dapat memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa. Tujuan dan cita-cita bangsa dapat diraih bilamana manusia tersebut memiliki kualitas-kualitas diri dalam segi intelektual.

Nyoman (2014:2) menyatakan pendidikan merupakan proses mengembangkan diri, proses menciptakan kondisi yang kondusif bagi pengembangan diri manusia secara optimal. Dengan pendidikan manusia dibentuk melalui pengalaman agar dapat memiliki kemampuan berpikir, merasa, berkehendak dan berperilaku baik. Pendidikan yang baik menurut Buchori (dalam Hesti (2011:1) tidak hanya mempersiapkan peserta didik untuk meraih sesuatu profesi atau jabatan tetapi untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Pengalaman pendidikan di berikan sebaik mungkin melalui pendidikan formal, non formal dan informal dalam setiap jenjang Pendidikan. Pendidikan formal terbagi menjadi beberapa jenjang Pendidikan yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Pendidikan Tinggi.

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan terendah yang di tempuh oleh peserta didik. Secara umum usia peserta didik di Sekolah Dasar mempunyai rentang usia 7 sampai 12 tahun. Pada usia yang relatif muda peserta didik diberikan pendidikan yang di dalamnya terdapat penanaman karakter dan ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan yang di ajarkan oleh pendidik di sekolah dasar disebut sebagai mata pelajaran. Terdapat lima mata pelajaran pokok yang di pelajari oleh peserta didik di sekolah dasar. Lima mata pelajaran tersebut meliputi Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dan Matematika.

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang di dalamnya terdapat pembelajaran konsep-konsep, simbol serta persoalan yang perlu untuk di pecahkan melalui akal pikiran. Kompetensi tersebut diperlukan peserta didik untuk memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif pada era globalisasi saat ini (Djunali, 2007:5-9). Matematika yang dipelajari peserta didik dapat digunakan untuk keperluan dalam kehidupan untuk membentuk suatu pemikiran yang logis, sistematis, kritis serta cermat. Dalam pembelajaran matematika peserta didik di tuntut untuk mampu dalam menyelesaikan suatu persoalan yang di berikan oleh pendidik. Persoalan yang baik harus mampu membuat peserta didik dapat memecahkan masalahnya melalui kemandirian yang bantu oleh fasilitator. Pendidik juga perlu untuk mengupayakan serta mengadakan pembelajaran matematika yang baik dan tidak membosankan bagi siswa dengan penggunaan model pembelajaran.

Menurut Trianto (2010) fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pembelajaran dapat didukung dengan model pembelajaran pada setiap materi akan memberikan suasana baru yang memberikan ransangan kepada siswa untuk lebih cepat menangkap materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidikan. Model pembelajaran memiliki alur atau sintak yang dapat dilakukan oleh siswa dengan adanya bimbingan oleh guru. Model pembelajaran dipandang perlu digunakan dalam pembelajaran yang fungsinya akan memberikan dampak yang lebih baik sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Pendidik mengupayakan segala bentuk pembelajaran dengan model pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil analisis di UPTD Sekolah Dasar Negeri Pejagan 3 Bangkalan ditemukan sebuah permasalahan atau informasi yang disampaikan oleh guru-guru kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan bahwa banyak siswa menunjukkan penurunan dalam pembelajaran dikarenakan guru hanya memberikan pembelajaran dengan metode ceramah sehingga siswa merasa mudah bosan dan kurang aktif dalam pembelajaran selain itu siswa juga merasa kesulitan untuk memahami materi KPK dan FPB. Hal ini terlihat pada waktu mereka mengikuti pembelajaran. Siswa lebih banyak diam, tidak bersemangat, tidak merespon pertanyaan guru, tidak bertanya dan ada beberapa siswa yang bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Dengan adanya hal tersebut membuat siswa kesulitan dalam memahami materi KPK dan FPB.

Melihat keadaan tersebut perlu adanya usaha secara sadar untuk meningkatkan pembelajaran matematika, dapat dilakukan oleh pendidik melalui

berbagai strategi yang salah satunya melalui penerapan pembelajaran dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan pohon matematika. Salah satu tipe media pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa adalah media pohon matematika dalam proses pembelajaran. Menurut Subanji (2007) pohon matematika merupakan balikan dari masalah-masalah yang biasa diberikan di kelas. Masalah-masalah dapat dipecahkan melalui pohon matematika dan dapat digambarkan seperti pohon yang terdiri atas batang, ranting serta daun. Pohon matematika dalam penelitian ini merupakan sebuah media pembelajaran matematika yang berupa gambar pohon dua dimensi. Dengan penggunaan media lembar kerja siswa pohon matematika pada materi KPK dan FPB diharapkan peserta didik dapat menggali berbagai informasi, mampu memecahkan masalah dan mampu mengklasifikasikan pemahaman serta meningkatkan proses berpikir.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwasanya untuk mengatasi kendala yang terjadi, peneliti memiliki solusi melalui model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB diharapkan mampu mempermudah peserta didik untuk memahami pembelajaran yang terfokus pada mata pelajaran matematika. Pemahaman peserta didik akan materi KPK dan FPB dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan pohon matematika. Hasil belajar matematika akan bergantung pada proses kegiatan belajar mengajar yang mana gurulah sebagai fasilitator, yang sedikit banyak dapat mempengaruhi keberhasilan peserta didik. Munculnya hal ini memungkinkan adanya keterkaitan antara pendidik dan peserta didik untuk mengupayakan ketercapaian tujuan dari pembelajaran.

Ketercapaian tujuan dari pembelajaran sebagai bentuk usaha mengoptimalkan program pendidikan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wulandari (2017) menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan *Pohon Matematika* dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal tersebut dapat di buktikan dengan rata-rata nilai siswa pada saat *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan kelas kontrol dan eksperimen. Hasil penelitian membuktikan bahwa berdasarkan pembelajaran menggunakan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 75,68 sedangkan pada pembelajaran yang menggunakan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 65,13. Penelitian yang dilakukan oleh Wahyuningsih (2012) juga menyatakan bahwa media *pohon matematika* dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Hal ini berdasarkan hasil penelitian ternyata pembelajaran yang menggunakan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 70,27 dan pada pembelajaran yang menggunakan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 61,63. Hal ini menunjukkan peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa berbantuan media pembelajaran *pohon matematika*. Penelitian yang dilakukan oleh Maryamah (2015) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *pohon matematika* dapat meningkatkan prestasi belajar di lihat dengan pembelajaran dengan menggunakan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 81,62 sedangkan pembelajaran dengan menggunakan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 76,2. Penelitian yang dilakukan oleh Husna (2010) menunjukkan bahwa pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Snowball Trowing* terhadap hasil belajar matematika siswa dilihat dengan pembelajaran dengan menggunakan kelas eksperimen mendapatkan nilai rata-rata 58,33 sedangkan

pembelajaran dengan menggunakan kelas kontrol mendapatkan nilai rata-rata 44,94.

Oleh karena itu menarik bagi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran *Cooperative Learning* dengan Pohon Matematika Materi KPK dan FPB Kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1). Bagaimana penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan?
- 2). Bagaimana aktifitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan?
- 2). Bagaimana hasil belajar siswa individu dan klasikal siswa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1). Penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan.
- 2). Aktifitas siswa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan.
- 2). Hasil belajar siswa individu dan klasikal siswa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB kelas VI UPTD SDN Pejagan 3 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan penulis memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan metode inovatif yaitu penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika materi KPK dan FPB pada pelajaran matematika demi kemajuan siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan pemahaman siswa pada hasil belajar materi KPK dan FPB dalam pembelajaran matematika.
- 2) Siswa akan merasakan pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* dengan pohon matematika.

- 3) Meningkatkan kemampuan siswa memecahkan masalah sehingga kemampuan belajar akan meningkat secara signifikan.

b. Bagi Guru

- 1) Guru dapat menerapkan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika pada pelajaran matematika di semua materi.
- 2) Guru dapat termotivasi agar bisa menerapkan pembelajaran yang variatif dengan model pembelajaran yang menyenangkan demi tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Bagi Peneliti

- 1) Peneliti sebagai calon guru menjadi lebih paham akan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada pembelajaran matematika.
- 2) Peneliti lebih berusaha untuk memilih bahan yang variatif, kreatif, dan inovatif.

1.5 Asumsi Penelitian

Agar diperoleh suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan maka dalam penelitian ini perlu diasumsikan sebagai berikut.

Semua siswa aktif dalam menerima pembelajaran matematika materi KPK dan FPB dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* dengan pohon matematika