

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Menurut UUD No 20 Tahun 2003 bab I pasal 1 ayat (1) tentang sistem pendidikan nasional dalam Sagala (2011: 3) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana seseorang dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang dimaksudkan agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dan dapat memiliki spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan individu, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan pengertian di atas, maka pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Sagala (2011: 61) pembelajaran ialah membelajarkan siswa dengan menggunakan suatu asas pendidikan atau teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan dalam pendidikan. Proses pembelajaran tersebut dapat terjadi di sekolah atau di luar sekolah. Salah satu lembaga yang menyelenggarakan pendidikan formal, sekolah mempunyai peranan penting dalam usaha mendewasakan siswa agar menjadi anggota masyarakat yang berguna. Dalam mencapai tujuan tersebut, sekolah menyelenggarakan berbagai kegiatan belajar-mengajar dan kurikulum sebagai wadah dan bahan mentalnya, tidak terkecuali pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran yang ada dalam tiap tingkatan sekolah, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Keberadaan matematika diperlukan di

tiap tingkat sekolah karena matematika memegang peranan penting dalam ilmu pengetahuan, sehingga siswa di tiap tingkat sekolah harus mempelajari matematika. Dalam proses belajar mengajar matematika, diharapkan terjadi transfer pengetahuan, yakni materi yang disajikan guru dapat diterapkan ke dalam struktur kognitif siswa. Menurut Slameto (2010: 24) struktur kognitif adalah perangkat fakta-fakta, konsep-konsep, generalisasi-generalisasi yang terorganisasi yang telah dipelajari dan dikuasai oleh seseorang. Akibat terjadinya transfer pengetahuan yang diterapkan ke dalam struktur kognitif siswa, siswa dapat menguasai materi pelajaran tidak hanya terbatas pada tahap ingatan tanpa pengertian, tetapi bahan pelajaran dapat diserap secara bermakna.

Demikian pula dengan tujuan pengajaran matematika yang akan tercapai dengan pengajaran bermakna. Menurut Runtukahu dan Kandau (2014: 53) matematika sangat terstruktur, satu kemampuan merupakan prasyarat bagi kemampuan berikutnya. Maka dari itu, melalui pembelajaran bermakna diharapkan kemampuan terhadap konsep-konsep matematika tersebut dapat dipahami sehingga siswa tidak mengalami kesulitan dalam mempelajari konsep matematika yang menjadi prasyarat konsep matematika selanjutnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dalam mempelajari matematika pemahaman konsep matematika sangat penting untuk siswa. Siswa harus benar-benar memahami konsep yang dipelajarinya dengan baik. Salah satu definisi matematika yang dikemukakan oleh Johnson dan Rising (dalam Runtukahu dan Kandau, 2014: 28) matematika ialah bahasa simbol tentang berbagai gagasan dengan menggunakan istilah-istilah yang didefinisikan secara cermat, jelas, dan akurat. Simbol atau lambang-lambang dalam matematika baru mempunyai arti

setelah sebuah makna diberikan kepada symbol atau lambang-lambang tersebut. Jadi matematika merupakan bahasa yang terdiri dari simbol atau lambang-lambang yang mempunyai arti dan sudah merupakan kesepakatan bersama. Tanpa pemberian dan pemahaman akan makna tersebut matematika hanya merupakan kumpulan rumus-rumus mati.

Menurut Arikunto (2012: 131) dengan pemahaman, siswa dapat membuktikan bahwa siswa memahami suatu hubungan yang sederhana diantara sebuah fakta tentang konsep-konsep. Peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila telah dapat memberikan suatu penjelasan atau memberikan sebuah uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-kata sendiri. Sebelum sampai pada tingkat pemahaman, siswa membutuhkan unsur mengenal atau mengingat terlebih dahulu (Arikunto, 2012: 134).

Adapun keberhasilan dalam suatu pembelajaran dapat ditentukan oleh ketuntasan siswa menguasai tujuan pembelajaran. Menurut Huda (2013: 44) semakin mampu seseorang mengembangkan kemampuan kognitifnya maka semakin kaya dan semakin kompleks pemahaman yang ia miliki terhadap materi pelajarannya. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran memungkinkan siswa dapat mencapai tujuan yang ditetapkan secara optimal. Disamping itu pembelajaran yang efektif juga dipengaruhi oleh lingkungan belajar, hubungan sosial emosional antar siswa dan siswa dengan guru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SDN Mlajah 2 pada kelas IV, diketahui bahwa saat pembelajaran dimulai siswa terlihat tidak bersemangat dan kurang termotivasi dalam memulai pelajaran. Hal tersebut dimungkinkan karena

pembelajaran yang diterapkan guru kurang bervariasi. Pembelajaran yang kurang inovatif mengakibatkan pembelajaran yang berlangsung cenderung terpusat pada guru, sementara siswa pasif sehingga siswa mengalami kebosanan dalam belajar. Siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru dan tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut berakibat, siswa tidak memperhatikan penjelasan guru, gaduh sendiri bahkan mengganggu teman yang lain, sehingga siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru.

Informasi yang didapatkan berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa kelas IV, sebagian siswa beranggapan bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Siswa juga menyatakan bahwa pada pembelajaran matematika terjadi ketegangan, siswa mengaku ketegangan tersebut disebabkan karena siswa takut dimarahi guru jika tidak memahami materi pelajaran. Hal tersebut terlihat ketika observasi dalam pembelajaran matematika, siswa enggan bertanya kepada guru, meskipun siswa belum memahami pelajaran yang dijelaskan guru. Selain itu, siswa mengaku bahwa ketika guru menjelaskan suatu pokok bahasan yang baru, terkadang mereka lupa akan inti dari pokok bahasan yang telah dijelaskan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Sebagian besar siswa juga tidak mengulang pelajaran di rumah sehingga konsep yang telah diberikan pada saat proses pembelajaran cepat terlupakan. Beberapa kejadian yang telah dijelaskan tersebut menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa masih rendah.

Faktor lain selain pembelajaran, yaitu siswa kurang menganalisa soal yang dihadapinya sewaktu diberikan latihan, siswa kurang dibiasakan untuk berdiskusi dan mengkonstruksikan konsep matematika. Akibatnya pola berpikir siswa lebih

bersifat menghafal dan menunjukkan bahwa siswa kurang memahami konsep dengan baik. Hal ini terlihat ketika siswa diberikan soal dengan sedikit variasi yang membutuhkan penalaran lebih siswa terlihat kebingungan. Berdasarkan informasi dari guru kelas IV menyatakan bahwa sebagian siswa memiliki pemahaman konsep matematika yang kurang, hal ini terlihat pada sebagian besar materi yang diajarkan dalam matematika tidak terkecuali pokok bahasan bilangan Romawi.

Guru sebagai fasilitator berperan penting dalam menciptakan kondisi belajar yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. Menurut Sardiman (2014: 111) siswa adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran menyebabkan pelajaran itu akan lebih berarti dan menarik minat serta dapat meningkatkan aktivitas siswa maka perlu dilakukan pembelajaran aktif. Menurut Silberman (2014: 35) pembelajaran aktif dimaksudkan untuk membantu para guru mengidentifikasi beberapa pilihan yang tersedia pada beberapa hal yang berbeda dalam rangka mengembangkan belajar aktif. Selain itu, ketika kegiatan belajar bersifat aktif siswa akan mengupayakan sesuatu. Siswa menginginkan jawaban atas sebuah pertanyaan, membutuhkan informasi untuk memecahkan masalah, atau mencari cara untuk dapat mengerjakan tugas (Silberman, 2014: 28).

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan adalah dengan penerapan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*”. Menurut Silberman (2014: 267) pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” dapat membantu

mengingat apa yang telah siswa pelajari, menguji kemampuan siswa dan dapat berbagi dengan siswa lain dalam meninjau ulang apa yang telah dipelajari sehingga pemahaman siswa terhadap konsep tersebut bisa bertambah.

Pendapat tersebut diperkuat oleh John Holt dalam Silberman (2014: 26) yang menyatakan bahwa proses belajar akan meningkat, jika siswa diminta untuk melakukan hal-hal berikut: (1) mengungkapkan informasi dengan bahasa sendiri, (2) memberikan contoh-contoh, (3) mengenali dalam berbagai kondisi, (4) melihat hubungan antara satu fakta atau gagasan dengan yang lain, (5) Menggunakannya dengan berbagai cara, (6) memperkirakan berapa konsekuensinya, dan (7) mengungkapkan lawan atau kebalikannya.

Penelitian yang mendukung, dilakukan oleh Nurmayunita (2014) dengan hasil penelitiannya yang menyimpulkan bahwa kemampuan komunikasi matematis siswa yang menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares Review* lebih baik daripada kemampuan komunikasi matematis siswa yang menerapkan pembelajaran konvensional pada siswa kelas VIII SMP Negeri 11 Padang. Penelitian lain juga dilakukan oleh Moncada dan Moncada (2014) dengan hasil penelitiannya membuat aplikasi powerpoint dengan mengolaborasikan permainan yang terkenal di televisi yaitu “*Connect Four*” dan “*Hollywood Squares*” untuk dapat meningkatkan pembelajaran akuntansi.

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian yang telah dilakukan, dan saran dari guru kelas IV SDN Mlajah 2 maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: Pengaruh strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terhadap pemahaman konsep bilangan Romawi pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan.

1.2 Permasalahan

Berdasarkan uraian di atas dan saran dari guru kelas IV SDN Mlajah 2, maka masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perangkat pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terhadap pemahaman konsep bilangan Romawi pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan?
- 2) Bagaimana pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terhadap pemahaman konsep bilangan Romawi pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan?
- 3) Bagaimana aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Mengetahui perangkat pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terhadap pemahaman konsep bilangan Romawi pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan.
- 2) Mengetahui pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terhadap pemahaman konsep bilangan Romawi pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan.
- 3) Mengetahui aktivitas siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan.

1.4 Manfaat Penelitian

Pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika pada materi bilangan Romawi dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Jika dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terdapat pengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematika pada materi bilangan Romawi. Hasil penelitian ini dapat dijadikan landasan teori untuk kegiatan-kegiatan penelitian selanjutnya. Selebihnya penelitian ini juga akan bermanfaat bagi pengembangan matematika dan menambah khasanah bagi dunia pendidikan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- a. Membantu dan mempermudah siswa kelas IV SDN Mlajah 2 dalam memahami suatu konsep matematika dengan baik sehingga siswa mampu untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Memberikan motivasi tentang belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran matematika.
- c. Mampu memberikan jawaban atas permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan pemahaman siswa khususnya pada konsep bilangan Romawi.
- d. Mampu menjadikan siswa aktif dalam mencari pemahamannya, karena siswa memiliki peran sentral dalam mencapai tujuan pembelajaran.

- e. Siswa juga dapat secara aktif mengungkapkan pendapatnya dalam pembelajaran
- f. Menyajikan proses peninjauan atau penguatan pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran menjadi aktivitas yang bermakna dan menyenangkan.
- g. Memberikan informasi bagi siswa tentang pentingnya kegiatan penguatan atau peninjauan kembali agar pemahaman akan materi yang disajikan dapat melekat dalam ingatan.

2) Bagi Guru

Penelitian diharapkan dapat memberikan gambaran, menambah keterampilan dan pengetahuan bagi guru dalam mengaplikasikan pembelajaran matematika yang dapat mengaktifka siswa dan proses pembelajaran menjadi menyenangkan melalui penerapan strategi pembelajaran aktif tipe *Hollywood Squares*.

3) Bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada lembaga pendidikan dasar atas sekolah dalam meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, khususnya dalam pembelajaran matematika.

1.5 Hipotesis Penelitian

H_0 : Tidak terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terhadap pemahaman konsep bilangan Romawi pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan.

H_a : Terdapat pengaruh penggunaan strategi pembelajaran aktif tipe “*Hollywood Squares*” terhadap pemahaman konsep bilangan Romawi pada kelas IV SDN Mlajah 2 Bangkalan.