

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi agenda utama perubahan dunia saat ini. Dunia tidak lagi dapat dipandang sebagai benua-benua yang terpisah atau kumpulan negara yang terpisah, melainkan dunia yang menjadi saraf global telekomunikasi dan komputer yang mengantarkan masyarakat memasuki era global. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi secara cepat sangat berpengaruh dengan sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peranan penting dalam upaya membentuk generasi muda yang maju, berbagai macam ilmu yang diberikan bagi anak bangsa untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Menurut Hamalik (2011: 1) “Pendidikan merupakan bagian integral dalam pembangunan. Proses pendidikan tak dapat dipisahkan dari proses pembangunan itu sendiri. Pembangunan diarahkan dan bertujuan untuk mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan pembangunan sektor ekonomi, yang satu dengan lainnya saling berkaitan dan berlangsung dengan berbarengan”.

Sejarah mencatat bahwa bangkit dan tingginya peradaban suatu bangsa sangat dipengaruhi oleh keberhasilan yang dicapai dalam bidang ilmu pengetahuan. Menurut Hamalik (2011: 3) “Tujuan pendidikan adalah seperangkat hasil pendidikan yang tercapai oleh peserta didik setelah diselenggarakannya kegiatan pendidikan.” Salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan penting dalam sistem pendidikan adalah mata pelajaran matematika. Di dalam sekolah matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai oleh siswa, dimana matematika sebagai mata pelajaran penting untuk membentuk pola pikir siswa dan mengkaji sesuatu secara logis dan sistematis, sehingga matematika sangat penting dikuasai sedini mungkin agar terciptanya manusia yang berkualitas. Menurut Abdurrahman (2012: 202) menyatakan bahwa “Banyak orang yang memandang matematika sebagai bidang studi yang

paling sulit, meskipun demikian semua orang harus mempelajarinya karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari”.

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 140) menyatakan bahwa:

Mata Pelajaran Matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan mengaplikasikan konsep dan algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam memecahkan 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, merencanakan model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
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.

Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika menginginkan siswa untuk berpikir, manalar dan mampu mengembangkan aktivitas kreatif dalam memecahkan masalah serta dapat mengkomunikasikan apa yang dibuatnya. Sehingga hal ini menunjukkan betapa perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran matematika agar senantiasa kualitas pembelajaran matematika menjadi lebih baik.

Sampai saat ini, pembelajaran matematika sudah menjadi hal yang menakutkan bahkan tidak banyak siswa yang menyukai pelajaran ini karena membosankan dan tidak menarik. Tujuan pembelajaran matematika tersebut dapat melatih kemampuan siswa dalam berpikir secara logis, kritis dan sistematis, oleh karena itu siswa harus mampu menguasai konsep matematika dengan baik, menjelaskan keterkaitan antara konsep, bernalar dan mampu mengembangkan aktivitas kreatif dalam memecahkan masalah serta dapat mengkomunikasikan apa yang dibuatnya.

Sementara itu guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan mutu pendidikan karena guru merupakan interaksi langsung dengan peserta didik saat pembelajaran di ruang kelas, untuk itu guru sangat berperan bagi siswa dalam meningkatkan mutu pembelajaran dalam memperbaiki proses belajar mengajar melalui penerapan model, strategi dan pendekatan pembelajaran yang tepat sehingga matematika menjadi hal yang diminati dan disukai oleh siswa.

Menurut Aunurrahman (2009: 141) “Model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus selayaknya tidak terpaku hanya pada model tertentu, akan tetapi harus bervariasi”.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti kepada guru bidang studi matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu, pada tanggal 13 November 2017 proses pembelajaran selama ini berpusat kepada guru. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar dan siswa kurang berani dalam menyampaikan gagasannya selama proses pembelajaran. Selain itu diperoleh juga informasi bahwa guru belum pernah menggunakan model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS), tetapi masih menggunakan model yang berpusat kepada guru (konvensional) sehingga banyak siswa yang kurang paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru di dalam kelas dan banyaknya siswa yang pasif baik dalam bertanya maupun menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran.

Peneliti juga melihat secara langsung proses pembelajaran yang dilakukan guru saat kegiatan belajar mengajar diantaranya: Guru menyampaikan salam dan mengabsen kehadiran siswa, guru menerangkan materi ajar dan langsung memberi contoh dan latihan kepada siswa, ada siswa menjawab pertanyaan guru dan ada siswa yang tidak memperhatikan guru, dimana siswa masih ada yang ribut dan bermain di dalam kelas. Ketika guru menjelaskan contoh soal, kemudian guru memberikan latihan untuk dikerjakan di kelas, yang mengerjakan latihan hanya siswa yg bisa sedangkan siswa lainnya menunggu jawaban temannya yg bisa, setelah itu guru memberi poin kepada sepuluh orang pertama yang

mengumpulkan latihan dan saat waktu pelajaran habis guru memberikan PR untuk dikerjakan dirumah. Gambaran proses pembelajaran diatas menunjukkan bahwa proses pembelajaran di dalam kelas belum memberikan kesempatan kepada siswa untuk aktif.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi proses pembelajaran matematika kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu pada tanggal 13 November 2017 dan 15 November 2017 diperoleh informasi bahwa hasil belajar matematika masih rendah atau dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Jumlah Siswa dan Rata-rata Nilai Ulangan Harian SPLDV Kelas VIII₁-VIII₈ SMP Negeri 4 Siak Hulu Tahun 2017/2018

No	Kelas	Jumlah Siswa	Nilai Rata-rata Kelas
1	VIII ₁	41	62,50
2	VIII ₂	40	63,04
3	VIII ₃	40	62,30
4	VIII ₄	40	65,01
5	VIII ₅	41	66,20
6	VIII ₆	42	63,70
7	VIII ₇	42	60,40
8	VIII ₈	42	61,60

Sumber: Guru Bidang Studi Matematika Kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu

Berdasarkan Tabel 1.1 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu memiliki hasil belajar yang masih rendah, berdasarkan pengamatan dan wawancara, rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh cara guru mengajar yang masih monoton sehingga menyebabkan proses belajar jadi membosankan dan tidak menyenangkan, hal ini ditunjukkan dengan kurang aktifnya siswa dalam bertanya dan kurang memperhatikan ketika guru menerangkan pelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa siswa belum terlibat aktif dalam meningkatkan hasil belajar, dimana masalah ini merupakan dampak dari kebiasaan guru yang mengajar dengan pembelajaran model konvensional. Pembelajaran yang masih bersifat konvensional ini, kurang melibatkan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga kurang interaksi antara siswa dengan guru

serta siswa dengan siswa. Dengan memperhatikan kondisi di atas, guru perlu melakukan perbaikan pembelajaran matematika dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang ada, peneliti mengambil model pembelajaran yang mengutamakan keaktifan siswa yaitu model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS).

Risnawati (2008: 58) menyatakan bahwa: Model pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) adalah model yang sederhana dan praktis untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam setiap tahap-tahap yaitu tahap pencarian (*search*), tahap pemecahan masalah (*solve*), tahap bagaimana memperoleh hasil dan kesimpulan (*create*), tahap menampilkan atau presentasi (*share*).

Model pembelajaran SSCS ini siswa dituntut untuk dapat lebih aktif dan lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Pada tahap *Search* (Tahap Pencarian) siswa dilibatkan dalam mengumpulkan hal-hal yang tidak dimengerti untuk dijadikan pertanyaan, fase ini bertujuan agar siswa memiliki pengetahuan awal sebelum memulai pembelajaran. Pada tahap *Solve* (Tahap pemecahan masalah), siswa dilibatkan untuk menjawab pertanyaan yang diajukan, tahap ini bertujuan agar siswa dapat berpikir lebih matang. Pada tahap *Create* (Tahap menyimpulkan/menghasilkan produk), siswa dilibatkan dalam menyimpulkan jawaban yang telah mereka dapat, tahap ini bertujuan agar siswa dapat merefleksi jawaban yang sudah ada, sehingga akan muncul ide-ide baru dalam menyelesaikan permasalahan lain. Sedangkan pada tahap *Share* (Tahap menampilkan), siswa dilibatkan dalam mempresentasikan dan mengkomunikasikan hasil jawaban pertanyaan mereka dan terjadi interaksi, tahap ini bertujuan agar siswa bisa membandingkan informasi yang didapat, sehingga informasi itu lebih tahan lama. Menurut Prawindasari (2015: 9) yang menyatakan bahwa “Tahapan pada model pembelajaran SSCS akan membantu siswa untuk belajar dengan cara menarik dan bermakna sehingga hasil belajarnya lebih baik”.

Dengan menerapkan model pembelajaran SSCS ini akan meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran selain itu adanya kegiatan diskusi memungkinkan akan terjadinya interaksi siswa dengan guru, siswa dengan siswa pada saat kegiatan kelompok sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan dalam bentuk penelitian eksperimen dengan judul **“Pengaruh Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu Apakah terdapat “Pengaruh Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu?”

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Search Solve Create Share* (SSCS) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Bagi Guru, diharapkan berkembangnya pembelajaran yang lebih inovatif, model SSCS dapat dijadikan salah satu model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika dan dapat menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Siak Hulu.
- b) Bagi Siswa, diharapkan penerapan model SSCS merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan, daya pikir dan nalar siswa dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

- c) Bagi Sekolah, dapat menjadi bahan referensi atau masukan untuk perbaikan proses pembelajaran matematika di sekolah agar jauh lebih baik kedepannya.
- d) Bagi Peneliti, dapat menambah ilmu pengetahuan tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model SSCS sekaligus dapat menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.

1.5 Defenisi Operasional

Untuk memberi batasan yang jelas mengenai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka peneliti memberikan definisi operasional yang terdapat pada penelitian, yaitu :

- a) *Search Solve Create Share* (SSCS)
SSCS adalah salah satu model pembelajaran yang terpusat kepala siswa, model SSCS dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk memperoleh pengalaman langsung pada proses pemecahan masalah. Model pembelajaran SSCS ini memiliki ciri khas yaitu : Fase *Search* (Mengidentifikasi masalah), Fase *Solve* (Tahap pemecahan masalah), Fase *Create* (Tahap menyimpulkan/menghasilkan produk), Fase *Share* (Tahap menampilkan/mensosialisasikan masalah).
- b) Hasil Belajar matematika merupakan skor yang di peroleh siswa melalui tes, tingkat penguasaan atau pemahaman siswa melalui suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang dalam proses pembelajaran matematika.
- c) Pembelajaran Konvensional adalah model pembelajaran yang biasa dilakukan oleh guru SMPN 4 Siak Hulu pada saat proses belajar dan mengajar yang biasa dilakukan oleh guru yakni model pembelajaran yang didahului dengan memberi penjelasan materi belajar dengan metode ceramah, contoh soal, kemudian latihan dilanjutkan dengan memberi PR kepada siswa.

- d) *Pretest* yang dimaksud adalah tes awal yang dimiliki siswa sebelum penelitian dimana belum diterapkannya model pembelajaran SSCS.
- e) *Posttest* yang dimaksud adalah tes akhir yang dimiliki siswa setelah diterapkannya model pembelajaran SSCS untuk melihat adakah pengaruh atau tidak dalam menggunakan model tersebut.

