

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi ini tanpa disadari telah mempengaruhi beberapa aspek kehidupan manusia termasuk dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, kita dituntut untuk dapat bersaing sesuai tuntutan yang ada di sekitar. Pendidikan merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang berkompeten diperlukan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Negara kita.

Berdasarkan Undang-Undang No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Depdiknas (2003:1):

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.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan kepada siswa pada setiap jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA/SMK bahkan Perguruan Tinggi. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang sangat penting dalam kehidupan. Namun sebagian siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit. Tidak sedikit diantara siswa menghindari pelajaran matematika. Bagi sebagian siswa, matematika seperti sesuatu hal yang sangat menyeramkan dan

membosankan. Ditambah lagi jika guru kurang mampu memberikan pembelajaran yang inovatif dan membangkitkan motivasi belajar siswa maka siswa akan merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Tujuan umum pembelajaran matematika yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006 (BSNP, 2006:140) yaitu sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma (secara luwes, 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 yang memahami masalah, merancang 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 paparan di atas, kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kompetensi yang harus dimiliki setiap siswa. Namun, pada kenyataannya saat ini kemampuan pemecahan masalah matematis siswa masih rendah.

Masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa juga terlihat dari hasil penelitian TIMSS pada tahun 2011. Soal-soal yang diangkat dalam penelitian TIMSS diantaranya penalaran dan pemecahan masalah. Dalam hasil penelitian 2011 menunjukkan bahwa kemampuan siswa masih jauh dari nilai rata-rata pencapaian yang diharapkan. Indonesia berada pada urutan ke-38 dari 45

negara peserta. Tidak tercapainya skala nilai pusat dari TIMSS ini mengindikasikan bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia masih belum memenuhi standar TIMSS. Dalam pengukurannya banyak kemampuan yang diukur salah satunya adalah pemecahan masalah (Oktaviani, 2014:5). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pemecahan masalah harus ditingkatkan lagi dalam segala aspek penunjangnya, salah satunya adalah pembelajaran di kelas.

Pembelajaran yang dilakukan guru cenderung pembelajaran yang biasa atau guru sebagai pusat pembelajaran, guru biasanya menjelaskan materi, memberi contoh dan memberikan latihan soal. Pembelajaran cenderung monoton, serta soal-soal yang diberikan merupakan soal yang rutin. Sehingga siswa kurang mampu mengembangkan daya pikir tingkat tingginya terutama dalam pemecahan masalah. Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal pemecahan masalah karena mereka cenderung atau terbiasa mengerjakan soal yang rutin.

Hasil studi PISA 2012, Indonesia berada di peringkat ke-64 dari 65 negara peserta dengan skor rata-rata 371, sedangkan skor rata-rata internasional 500. Hasil studi tersebut menunjukkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa Indonesia, khususnya dalam bidang matematika masih tergolong rendah. Siswa belum memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah non rutin atau soal-soal yang dituntut untuk berpikir lebih tinggi (Ahmad, 2014:2).

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil studi tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa SMP pada umumnya masih kurang dalam aspek-aspek pemecahan masalah matematis. Untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah

matematis siswa diperlukan model pembelajaran yang tepat dan sesuai, salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa adalah model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) adalah model pembelajaran yang terdiri dari empat fase yaitu pertama fase *Search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kedua fase *Solve* yang bertujuan untuk merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah, ketiga fase *Create* yang bertujuan untuk menuliskan solusi masalah yang diperoleh, dan keempat adalah fase *Share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan solusi masalah. Model SSCS memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide secara mandiri, mengharuskan siswa mampu menuliskan solusi dengan langkah-langkah penyelesaian yang sistematis, serta mengharuskan siswa untuk aktif berdiskusi selama proses pembelajaran.

Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) ini sudah dikaji oleh Irwan (2011) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Problem Posing* Model *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis Mahasiswa Matematika” menunjukkan bahwa kemampuan penalaran matematis mahasiswa yang mendapat pendekatan *problem posing* model SSCS lebih tinggi daripada mahasiswa yang mendapat pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil kajian yang dilakukan oleh Lestari (2013) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran SSCS (*Search, Solve, Create, and Share*) untuk

Meningkatkan Disposisi Matematik Siswa” menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran SSCS dapat meningkatkan disposisi matematik dan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari peningkatan rata-rata skor disposisi matematik siswa dari 68,69 pada siklus I menjadi 71,51 pada siklus II. Berdasarkan berbagai hasil kajian penelitian tersebut diduga pembelajaran dengan model SSCS juga dapat membantu siswa memperbaiki kemampuan pemecahan masalah matematis.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa kesulitan dalam mengerjakan soal pemecahan masalah karena mereka cenderung atau terbiasa mengerjakan soal yang rutin.
2. Masih rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran biasa?

2. Apakah sikap siswa positif terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS)?

D. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, agar permasalahan dapat dikaji dan diselesaikan dengan fokus, efektif, dan efisien, maka penelitian dibatasi pada siswa kelas VII SMP Pasundan 6 Bandung tahun ajaran 2015/2016, materi pembelajaran dalam penelitian ini dibatasi pada pokok bahasan Segiempat dan Segitiga.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran biasa.
2. Untuk mengetahui sikap siswa terhadap model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini terbagi atas dua hal, yaitu:

1. Secara Teoretis, hasil penelitian ini dapat mengembangkan teori-teori tentang model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis melalui pembelajaran matematika yang menggunakan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).
- b. Bagi Guru, dapat menjadikan model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) sebagai alternatif model pembelajaran matematika untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis.
- c. Bagi Sekolah, sebagai masukan dan bahan pertimbangan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).
- d. Bagi Peneliti, untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa melalui model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS).

G. Definisi Operasional

Untuk keperluan operasional penelitian dan agar mempunyai persepsi yang sama, diberikan penjelasan terhadap beberapa istilah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Search, Solve, Create, and Share* (SSCS) adalah model pembelajaran yang terdiri dari empat fase yaitu pertama fase *Search* yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah, kedua fase *Solve* yang bertujuan untuk merencanakan dan melaksanakan penyelesaian masalah, ketiga fase *Create* yang bertujuan untuk menuliskan solusi masalah yang diperoleh, dan keempat adalah fase *Share* yang bertujuan untuk mensosialisasikan solusi masalah.

2. Kemampuan pemecahan masalah matematis adalah kemampuan untuk menemukan solusi dari masalah matematis yang membutuhkan proses berpikir kompleks karena solusi tidak dapat langsung diperoleh hanya dengan menggunakan langkah-langkah/prosedur yang sering digunakan (rutin).
3. Pembelajaran biasa adalah pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah tempat penelitian berupa pembelajaran langsung dengan menggunakan metode ekspositori.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini merupakan gambaran lebih jelas mengenai isi dan keseluruhan skripsi. Pembahasannya dapat disajikan dalam sistematika penulisan. Struktur organisasi skripsi berisi tentang urutan penelitian dalam setiap bab dan sub bab, dimulai dari bab I sampai bab V.

Bab I pendahuluan, pada bab ini berisi gagasan pokok yang terdiri dari latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan struktur organisasi skripsi.

Bab II kajian teoretis, berisi uraian tentang kajian teori yang menjelaskan mengenai variabel-variabel penelitian, analisis dan pengembangan materi pelajaran yang diteliti, kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis penelitian.

Bab III metode penelitian, pada bab ini menjelaskan secara sistematis dan terperinci mengenai langkah-langkah yang digunakan dalam menjawab permasalahan dan memperoleh kesimpulan. Bab ini terdiri dari metode penelitian,

desain penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan rancangan analisis data.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, pada bab ini berisi hasil analisis data beserta pembahasannya yang disajikan dalam rangka menjawab permasalahan penelitian. Bab ini terdiri dari deskripsi hasil dan temuan penelitian, serta pembahasan penelitian.

Bab V simpulan dan saran, simpulan merupakan jawaban terhadap tujuan penelitian, sedangkan saran merupakan rekomendasi atau masukan dari peneliti kepada pembaca. Bab ini terdiri dari simpulan dan saran.