

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kehidupan di era globalisasi telah memberikan kemajuan yang sangat pesat dalam berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Pendidikan ialah proses melakukan bimbingan, pembinaan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan anak untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar anak cukup mampu untuk melaksanakan tugas hidupnya sendiri secara mandiri tidak terlalu bergantung terhadap bantuan dari orang lain. Pengertian pendidikan bukan hanya untuk diketahui belaka melainkan dengan memahaminya lalu berusaha untuk menjalankan prosesnya berdasarkan apa yang memang tertuang dalam pengertian pendidikan tersebut.

Soedijarto mengatakan (1991:56) bahwa rendahnya mutu atau kualitas pendidikan disebabkan oleh karena pemberian peranan yang kurang proporsional terhadap sekolah, kurang memadainya perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan sistem kurikulum, dan penggunaan prestasi hasil belajar secara kognitif sebagai satu-satunya indikator keberhasilan pendidikan, juga disebabkan karena sistem evaluasi tidak secara berencana didudukkan sebagai alat pendidikan dan bagian terpadu dari sistem kurikulum.

Zoler dalam Sutaji (2002:17) menyatakan bahwa pengajaran dimulai dengan pertanyaan – pertanyaan yang mengarahkan kepada konsep, prinsip, dan hukum, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan memecahkan masalah disebut sebagai pengajaran yang menerapkan metode pemecahan masalah. Tidak sedikit guru matematika yang merasa kesulitan dalam membelajarkan siswa bagaimana menyelesaikan masalah matematika. Kesulitan itu lebih disebabkan suatu

pandangan yang mengatakan bahwa jawaban akhir dari permasalahan merupakan tujuan utama dari pembelajaran. Prosedur penyelesaian masalah yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan permasalahan kurang, bahkan tidak diperhatikan oleh guru karena terlalu berorientasi pada kebenaran jawaban akhir. Padahal perlu kita sadari bahwa proses penyelesaian suatu masalah yang dikemukakan siswa merupakan tujuan utama dalam pembelajaran pemecahan masalah matematika.

Mervis (Hoosain:2001) mendefinisikan sebuah masalah sebagai “*a question or condition that is difficult to deal with and has not been solved*“. Sementara itu, Lester (Hoosain:2001) menyatakan “*A problem is a situation in which an individual or group is called upon to perform a task for which there is no readily accessible algorithm which determines completely the method of solution*“. Sedangkan Buchanan (Hoosain:2001) mendefinisikan masalah matematis sebagai masalah “tidak rutin” yang memerlukan lebih dari prosedur-prosedur yang telah siap (*ready-to-hand procedures*) atau algoritma-algoritma dalam proses solusinya.

Untuk itu, harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya. Menurut Sudjana dalam Sugihartono dkk (2007:80) “Pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar”.

Dalam upaya mengatasi permasalahan pemecahan masalah siswa pada pembelajaran matematika digunakan model pembelajaran. Menurut Trianto

(2010:53) “Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran”. Untuk memilih model ini sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, dan juga dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut penyusun akan meneliti dua model pembelajaran dan membandingkannya. Model pembelajaran yang akan diteliti, yaitu *Round Club* dan *Snowball Throwing*. *Round Club* adalah model pembelajaran dengan kegiatan berkelompok dimana siswa akan mengkonstruksi konsep dan bertukar pikiran dengan kelompok lain tentang suatu masalah. *Snowball Throwing* adalah model pembelajaran kelompok yang kegiatannya tidak hanya mendengarkan, menulis, mengerjakan soal saja, tetapi siswa melakukan kegiatan yang lain diantaranya membuat soal sendiri dari materi yang telah disampaikan dan ditukarkan dengan siswa lain untuk dikerjakan oleh siswa yang menerima soal tersebut.

Penelitian mengenai model pembelajaran *Round Club* atau keliling kelompok pernah dibahas oleh Wedari dkk dalam penelitian Khotimah (2013)

Hasil penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang pernah dilaksanakan oleh Huriyah Upriani pada tahun 2010 dengan judul “Penerapan Teknik Masyarakat Belajar (Learning Community) dengan Media Masalah Kontroversial untuk Meningkatkan Keterampilan Berargumentasi Lisan pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Sawan”. Selain itu, Siti Titin Khotimah (2013) melakukan penelitian dengan judul, “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Keliling Kelompok dengan Menggunakan Media MOM untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas V SD Negeri I Ganeas Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang”. Dari penelitian ini, penelitian sebelumnya terdapat kesamaan dalam pemerolehan hasil,

yakni meningkatnya rata-rata nilai pembelajaran. Jadi, penelitian ini masih memiliki relevansi dengan penelitian-penelitian sebelumnya.

Selanjutnya, untuk penelitian yang meneliti model pembelajaran *Snowball*

Throwing dibahas oleh Hanum, Supriyano, dan Iswari (2015)

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Snowball Throwing* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMAN 1 Karangtengah Demak. Hal ini ditunjukkan hasil belajar (pengetahuan) kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol. Hasil belajar (keterampilan dan sikap) kelas eksperimen lebih baik dibanding kelas kontrol meskipun tidak berbeda secara signifikan.

Maka dari itu penyusun membuat penelitian dengan judul “Perbandingan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Round Club* dengan Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Melalui tanya jawab dengan siswa yang akan diteliti diperoleh informasi bahwa *mindset* lama yang beranggapan bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran sulit dan membosankan masih sangat melekat, sehingga menimbulkan siswa tidak percaya diri terhadap mata pelajaran matematika.
2. Pada saat melakukan uji instrumen di sebuah kelas yang berada pada satu lingkup sekolah yang sama dengan sekolah yang akan diteliti, peneliti menemukan bahwa prosedur penyelesaian masalah yang dilakukan siswa dalam menyelesaikan permasalahan masih kurang, bahkan hampir tidak

diperhatikan oleh guru karena terlalu berorientasi pada kebenaran jawaban akhir.

3. Melalui tanya jawab dengan guru yang kelasnya akan diteliti diperoleh bahwa kerjasama antar siswa dalam menyelesaikan suatu masalah masih sangat kurang, dikarenakan proses belajar dan pembelajaran yang disampaikan oleh guru menggunakan metode atau model yang tidak mendukung siswa untuk bekerjasama satu sama lain.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kemampuan pemecahan masalah matematis siswa yang menggunakan model pembelajaran *Round Club* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*?
2. Apakah siswa bersikap positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Round Club*?
3. Apakah siswa bersikap positif terhadap pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*?

D. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini permasalahan akan dibatasi oleh beberapa aspek agar penelitian dapat dilaksanakan lebih efektif dan efisien. Permasalahan akan dibatasi pada siswa SMA kelas X semester genap tahun ajaran 2015/2016 dengan pokok bahasan Geometri.

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, maka yang menjadi tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Mengetahui perbandingan kemampuan pemecahan masalah matematis antara siswa yang menggunakan model pembelajaran *Round Club* lebih baik daripada siswa yang menggunakan model pembelajaran *Snowball Throwing*.
2. Mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Round Club*.
3. Mengetahui sikap siswa terhadap pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *Snowball Throwing*.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran matematika agar tercapainya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran matematika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat untuk beberapa pihak, diantaranya:

- a. Bagi siswa

Dengan pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Round Club* dan model pembelajaran *Snowball Throwing* dapat menambah semangat belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian tentang perbandingan model pembelajaran *Round Club* dan model pembelajaran *Snowball Throwing* ini menjadi salah satu alternatif untuk memajukan pembelajaran matematika.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman bagi peneliti tentang pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Round Club* dan model pembelajaran *Snowball Throwing* sehingga dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran matematika saat terlibat sebagai pendidik.

d. Bagi Pemerhati Pendidikan dan Pembaca

Menambah wawasan mengenai inovasi dalam pengembangan pendekatan pembelajaran matematika.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, oleh karena itu untuk menghindari perbedaan pemahaman tentang suatu kata atau istilah, berikut ini akan dijelaskan beberapa pengertian atau definisi dari istilah-istilah yang digunakan:

1. Model pembelajaran diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Soekamto, dkk. (dalam Nurulwati, 2000) Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran

dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran.

2. Model Pembelajaran *Round Club* adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerjasama saling membantu mengkonstruksi konsep. Masing-masing kelompok dituntut untuk mempresentasikan hasil kerjanya di depan kelas dan didiskusikan bersama kelompok lain melalui pertanyaan atau sanggahan.
3. *Snowball* secara etimologi berarti bola salju, sedangkan *throwing* artinya melempar. *Snowball Throwing* secara keseluruhan dapat diartikan melempar bola salju. Dalam pembelajaran *Snowball Throwing*, bola salju merupakan kertas yang berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudiandilempar kepada temannya sendiri untuk dijawab. Menurut Bayor (2010), *Snowball Throwing* merupakan salah satu model pembelajaran aktif (*active learning*) yang dalam pelaksanaannya banyak melibatkan siswa.

Menurut Saminanto (2010:37) Metode Pembelajaran Snowball Throwing disebut juga metode pembelajaran gelundungan bola salju. Metode pembelajaran ini melatih siswa untuk lebih tanggap menerima pesan dari siswa lain dalam bentuk bola salju yang terbuat dari kertas, dan menyampaikan pesan tersebut kepada temannya dalam satu kelompok.

Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan dari temannya yang terdapat dalam bola kertas. Dalam metode (*Snowball throwing*), guru berusaha memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan menyimpulkan isi berita atau

informasi yang mereka peroleh dalam konteks nyata dan situasi yang kompleks.

4. Pemecahan masalah,

Utari (1994) menegaskan bahwa Pemecahan masalah dapat berupa menciptakan ide baru, menemukan teknik atau ide baru. Bahkan di dalam pembelajaran matematika, selain pemecahan masalah memiliki arti khusus, istilah tersebut juga mempunyai interpretasi yang berbeda. Misalnya menyelesaikan soal cerita atau soal yang tidak rutin dalam kehidupan sehari-hari.

5. Sikap yang dimaksud dalam penelitian ini adalah perilaku yang ditunjukkan siswa terhadap proses belajar dan pembelajaran dengan model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis memaparkan isi dari keseluruhan skripsi mulai dari bab 1 sampai dengan bab 5 dengan struktur organisasi sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

- a. Latar Belakang Masalah
- b. Identifikasi Masalah
- c. Rumusan Masalah
- d. Batasan Masalah
- e. Tujuan Penelitian
- f. Manfaat Penelitian
- g. Definisi Operasional
- h. Struktur Organisasi Skripsi

2. Bab II Kajian Teoretis

- a. Model Pembelajaran *Round Club*, Model Pembelajaran *Snowball Throwing*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, dan Teori Sikap
- b. Pembelajaran Materi Geometri dengan Model Pembelajaran *Round Club*.
- c. Pembelajaran Materi Geometri dengan Model Pembelajaran *Snowball Throwing*.
- d. Kerangka Pemikiran, Asumsi, dan Hipotesis Penelitian

3. Bab III Metode Penelitian

- a. Metode Penelitian
- b. Desain Penelitian
- c. Populasi dan Sampel
- d. Instrumen Penelitian
- e. Rancangan Analisis Data

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- a. Deskripsi Hasil dan Temuan Penelitian
- b. Pembahasan Penelitian

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

- a. Kesimpulan
- b. Saran-saran