

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Upaya peningkatan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dapat dilakukan melalui bidang pendidikan. Karena pendidikan memegang peranan penting dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga merupakan suatu kebutuhan manusia, karena pendidikan merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan serta keahlian tertentu. Oleh karena itu dalam menciptakan pendidikan yang bermutu perlu mendapatkan penanganan yang lebih baik.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang selalu diajarkan di setiap jenjang pendidikan mulai dari jenjang sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP) hingga sekolah menengah atas (SMA). Matematika juga memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari dan juga perkembangan IPTEK. Soedjadi (2000: 13) mengatakan bahwa matematika memiliki beberapa karakteristik yang meliputi: (1) memiliki objek kajian abstrak, (2) bertumpuh pada kesepakatan, (3) berpola pikir deduktif, (4) memiliki simbol yang kosong dari arti, (5) memperhatikan semesta pembicaraan, dan (6) konsisten dalam sistemnya. Dengan adanya karakteristik tersebut tidak mengherankan jika sampai saat ini masih banyak peserta didik yang menganggap bahwa matematika itu mata pelajaran yang paling sulit, menakutkan serta mata pelajaran yang membosankan sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mempelajari matematika.

Kesulitan tersebut disebabkan karena pembelajaran yang diimplementasikan di sekolah saat ini pada umumnya masih didominasi dengan pembelajaran konvensional. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Astuti (2007), menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional belum mampu menjadikan peserta didik di kelas bisa menguasai kompetensi minimal yang telah ditetapkan, terutama peserta didik yang berkemampuan rendah. Dalam pembelajaran konvensional, proses pembelajarannya hanya

berpusat pada guru sedangkan peserta didik tidak terlibat secara langsung didalam pembelajaran tersebut. Dengan demikian guru menempatkan diri sebagai orang yang serba tahu dan sebagai sumber belajar sedangkan peserta didik hanya sebagai objek dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga komunikasi yang terjadi pada umumnya hanya satu arah yaitu dari guru kepada peserta didik. Hal ini yang menyebabkan kegiatan proses belajar mengajar cenderung dengan suasana kelas *teacher-centered* yang dapat menyebabkan peserta didik menjadi pasif.

Adanya penyempurnaan kurikulum yang berlaku, yaitu dari KBK (kurikulum berbasis kompetensi) menjadi kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) diharapkan dapat lebih memantapkan orientasi “student-oriented” yang sedang berkembang, yaitu suatu proses pembelajaran yang mengacu pada keaktifan peserta didik.

Untuk mengaktifkan peserta didik dalam pembelajaran, seorang guru perlu mengetahui dan memilih metode-metode apa yang harus di gunakan didalam setiap kegiatan belajar mengajar. Karena seorang guru apabila tepat dalam memilih metode yang akan ia gunakan untuk mengajar, maka tujuan belajar mengajar akan bisa tercapai sesuai dengan yang diharapkan. Apabila guru kurang jeli dalam memilih metode mengajar, maka akan menimbulkan kondisi yang jemu, membosankan, monoton, dan kurang direspon oleh peserta didik. Oleh karena itu, untuk menghindari keadaan seperti itu, maka harus diambil sebuah solusi dengan menerapkan sebuah metode yang sekiranya dapat mengantisipasi demi tercapainya tujuan belajar. Metode yang dapat digunakan antara lain metode silih tanya dan metode pemecahan masalah.

Menurut Subanji dalam Suwarno (2013) metode silih tanya antar siswa didefinisikan sebagai metode pembelajaran atau suatu bentuk kegiatan siswa yang didalamnya terjadi interaksi saling bertanya (mengajukan pertanyaan) dan saling menjawab dari pasangan mainnya. Dalam pembelajaran metode silih tanya memuat 4 karakteristik yaitu problem posing, kompetitif, kooperatif dan permainan.

Menurut As'ari dalam Amin (2012), mengartikan *Problem Posing* dengan pembentukan soal atau merumuskan soal atau menyusun soal. Sedangkan menurut Siswono (2008: 40) *problem posing* (pengajuan masalah) mempunyai beberapa arti, yaitu pertama perumusan soal dengan bahasa yang baku/standar atau perumusan kembali soal yang ada dengan beberapa perubahan agar sederhana dan dapat dikuasai, kedua, perumusan soal yang berkaitan dengan syarat-syarat pada soal yang dipecahkan dalam rangka mencari alternatif pemecahan atau alternatif soal yang masih relevan, dan ketiga, perumusan soal dari suatu situasi yang tersedia baik yang dilakukan sebelum, ketika, atau setelah mengerjakan soal. Dengan *problem posing* peserta didik dapat membuat soal dan menjawab soalnya sendiri. Aktivitas peserta didik dalam membuat dan menjawab soal diharapkan dapat memberi motivasi yang lebih terarah dan menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik.

Selain itu, dalam metode silih tanya perlu adanya kerjasama dalam kelompok. Pembentukan kelompok dalam belajar akan dapat membantu peserta didik dalam mengatasi kesulitan yang ada, karena di dalam kelompok dituntut rasa kerja sama dan tanggungjawab terhadap masing-masing anggota. Oleh karena itu, metode silih tanya mengandung karakteristik pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. (Rusman, 2012: 202). Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, memfasilitasi peserta didik dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama peserta didik yang berbeda latar belakang. Jadi dalam pembelajaran kooperatif peserta didik berperan ganda yaitu sebagai peserta didik ataupun sebagai guru teman kelompoknya.

Kompetitif merupakan suatu persaingan yang terjadi antar individu atau kelompok dalam mencapai tujuan. Dalam proses pembelajaran, peserta didik

dilatih belajar dalam suasana kompetitif. Hal ini sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik dalam memenangkan kompetisi dengan sesama pelajar yang menempatkan urutan peserta didik dari yang paling baik sampai yang kurang baik.

Dengan adanya suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan diharapkan peserta didik tidak akan merasa bosan dan tertarik untuk belajar matematika. Dalam kondisi bermain, peserta didik merasakan senang di kelas, peserta didik memandang kelas sebagai lingkungan yang mengasikkan meskipun sebenarnya mereka dituntut target untuk menyelesaikan materi pelajaran. (Haikal, 2010: 37)

Selain metode silih tanya, ada juga metode pemecahan masalah yang bisa diterapkan dalam pembelajaran matematika. Metode pemecahan masalah, penggunaannya didasarkan pada kenyataan yang menunjukkan bahwa sebagian besar kehidupan kita adalah berhadapan dengan masalah, dan memecahkan masalah merupakan suatu aktivitas dasar bagi manusia (Hudojo, 2003: 148). Sedangkan menurut Djamara (2006: 103) bahwa metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam *problem solving* dapat menggunakan metode lain yang dimulai dari mencari data sampai kepada menarik kesimpulan. Dalam pembelajaran *problem solving*, biasanya permasalahan-permasalahan tidak tersajikan dalam peristilahan matematika. Namun permasalahan yang digunakan dapat diangkat dari permasalahan yang berasal dari kehidupan nyata (*real life situation*) yang pemecahannya memerlukan ide matematika.

Dalam metode silih tanya maupun metode pemecahan masalah mempunyai kesamaan yaitu sama-sama mencirikan pembelajaran yang menekankan pada proses belajar dan pemahaman peserta didik serta dapat mendorong peserta didik untuk berpikir mandiri. Pada metode silih tanya peserta didik dapat terlibat aktif dalam pembelajaran, hal ini dapat terlihat pada saat peserta didik tidak hanya mengajukan soal tetapi peserta didik juga dituntut untuk bisa menyelesaikan soal tersebut. Kegiatan mengajukan soal memungkinkan terjadinya penemuan prinsip-prinsip matematika serta

meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah. Selain itu didalam metode silih tanya terdapat suasana belajar sambil bermain yang menyenangkan diharapkan peserta didik tidak akan merasa bosan dan tertarik untuk belajar matematika. Sedangkan metode pemecahan masalah menekankan pada pemahaman memecahkan masalah. Melalui kegiatan pemecahan masalah diharapkan peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran dan pemahaman materi lebih mantap sehingga kreativitas siswa dapat dikembangkan. Selain itu, dengan pemecahan masalah (*problem solving*) diharapkan dapat memberikan latihan kemampuan setiap individu untuk dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya.

Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti ingin membandingkan hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan metode silih tanya dan metode pemecahan masalah sehingga hasil belajar peserta didik ini diharapkan akan adanya perbedaan setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan metode silih tanya dan metode pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran matematika SMP Kelas VIII, Salah satu materi yang terpilih adalah sistem persamaan linear dua variabel karena materi ini banyak di jumpai dalam kehidupan sehari-hari dan banyak peserta didik yang kurang bisa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Perbandingan Hasil Belajar Peserta Didik Antara Metode Silih Tanya Dengan Metode Pemecahan Masalah Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Di SMP Negeri 2 Gresik”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara menggunakan metode silih tanya dan metode pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMP NEGERI 2 GRESIK?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik antara menggunakan metode silih tanya dan metode pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel di kelas VIII SMP NEGERI 2 GRESIK.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan rumusan diatas, penelitian ini mempunyai manfaat :

1. Sebagai bahan masukan bagi guru untuk memilih metode pembelajaran matematika yang lebih baik dalam meningkatkan aktifitas dan hasil belajar peserta didik.
2. Menjadikan belajar peserta didik lebih aktif dan menyenangkan.
3. Dapat menjadikan peserta didik merasa tertarik terhadap pelajaran matematika dan terus termotivasi dalam mencapai kompetensi-kompetensi dasar yang lainnya.
4. Dapat digunakan bahan pertimbangan bagi peneliti lain yang akan mengadakan penelitian yang sama.

1.5 DEFINISI OPERASIONAL, ASUMSI DAN KETERBATASAN

1.5.1 Definisi Operasional

- a. Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh berupa skor tes akhir setelah mengikuti proses pembelajaran menggunakan metode silih tanya dan metode pemecahan masalah pada materi sistem persamaan linear dua variabel.
- b. Metode silih tanya adalah metode pembelajaran atau suatu bentuk kegiatan siswa yang terjadi interaksi saling bertanya (mengajukan soal) dan saling menjawab dari pasangan mainnya dengan menggunakan bantuan kartu model.
- c. Metode pemecahan masalah adalah proses yang ditempuh seorang untuk menyelesaikan masalah yang dihadapinya sampai masalah itu tidak lagi menjadi masalah baginya. Langkah-langkah pemecahan masalah menurut Polya antara lain: memahami masalah, membuat

rencana penyelesaian, melaksanakan rencana penyelesaian, dan melakukan pengecekan.

- d. Sistem persamaan linear dua variabel adalah dua persamaan linear dua variabel yang mempunyai hubungan diantara keduanya dan mempunyai satu penyelesaian.

1.5.2 Asumsi

Beberapa hal yang di asumsikan dalam penelitian ini adalah peserta didik dalam mengerjakan soal tes tertulis dengan kemampuannya sendiri, karena peneliti melakukan pengawasan dengan ketat saat peserta didik mengerjakan soal tes tertulis.

1.5.3 Keterbatasan

Penelitian ini mempunyai keterbatasan antara lain:

1. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 2 Gresik.
2. Materi sistem persamaan linear dua variabel yang diambil dalam penelitian ini adalah membuat model matematika dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan sistem persamaan linear dua variabel.
3. Hasil belajar peserta didik hanya di ukur berdasarkan skor tes pada materi membuat model matematika dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang melibatkan sistem persamaan linear dua variabel.