

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

Era globalisasi telah menuntut kita untuk lebih maju dan melakukan pembaharuan. Globalisasi yang diartikan sebagai *change*, *complexity* and *competition* mempersyaratkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas tinggi dan siap menerima perubahan serta bisa memenangkan persaingan. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam berbagai bidang yang didukung oleh perkembangan yang sangat cepat dalam bidang teknologi informatika, komunikasi dan komputer menjadikan dunia semakin sempit. Mobilitas manusia sangat tinggi karena jarak ruang dan waktu menjadi sangat relatif. Kehidupan manusia Indonesia pun berkembang sangat cepat karena globalisasi tersebut. Euforia kehidupan berbangsa (termasuk didalamnya dunia pendidikan) mengalami babak baru yang bernuansa “pembaharuan” sejak bergulirnya “reformasi” disemua sektor kehidupan (Mustangin, 2004:01).

Untuk menghadapi tantangan tersebut, maka pemerintah dan semua kalangan masyarakat harus meningkatkan kualitas pendidikan, karena sumber daya manusia (SDM) adalah produk dari pendidikan. Penanganan sektor pendidikan harus mendapatkan prioritas untuk menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu memiliki, memanfaatkan, mengembangkan, dan menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang sesuai dengan tuntutan era global. Sebagai seorang guru yang banyak berkecimpung di bidang pendidikan, mempunyai tanggung jawab yang sangat besar untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang potensi dan mampu bersaing di era global ini.

Akan tetapi realita yang terjadi saat ini, secara kuantitas anak yang bersekolah sangat meningkat, namun demikian belum mampu meningkatkan kualitasnya, khususnya pada bidang studi matematika (Jaeng, 2000:3).

Realita juga menunjukkan bahwa matematika dan pembelajarannya sampai saat ini tidak pernah sepi dari kritik dan keluhan beberapa pihak, baik siswa, orang

tua, masyarakat dan bahkan oleh guru pengajar matematika. Hal-hal yang menarik untuk dikaji dan dibahas adalah proses dan *output* pembelajaran matematika. Diantaranya adalah rendahnya nilai matematika siswa, penggunaan metode dan media yang sesuai, sampai pada keberadaan sarana dan prasarana.

Sementara itu, opini yang berkembang pada sebagian besar siswa yaitu mereka beranggapan pelajaran matematika adalah pelajaran yang sangat sulit. Hal inilah yang menjadikan mereka takut dan malas untuk mempelajari matematika. Apalagi harus mengerjakan soal-soal yang ada di buku paket ataupun yang diberikan oleh guru. Didukung oleh adanya guru yang kurang cocok dalam memilih model pembelajaran. Hal ini menyebabkan bertambah sulitnya siswa yang memahami materi yang diajarkan. Kenyataan ini perlu mendapatkan perhatian yang serius dengan inovasi-inovasi yang konstruktif sehingga dapat memberikan harapan yang lebih cerah pada perkembangan pendidikan matematika dan pembelajaran matematika pada khususnya.

Peranan guru dalam pembelajaran sangat besar. Dalam proses belajar mengajar, guru merupakan peranan yang sangat penting terhadap keberhasilan dan prestasi anak didik. Guru dalam proses pembelajaran harus dapat membuat kondisi kelas yang menunjang terselenggaranya proses pembelajaran yang efektif tidak hanya menyerap informasi dari guru, akan tetapi melibatkan siswa dengan berbagai kegiatan maupun tindakan dalam proses pembelajaran.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi hal itu adalah dengan menerapkan pendekatan pembelajaran yang dapat menciptakan kondisi dimana siswa tertarik terhadap pelajaran matematika yang akan disampaikan, proses belajar yang tidak membuat bosan, serta evaluasi pembelajaran matematika yang membuat siswa berfikir, menghayati dan mampu mengaplikasikan, merasa bahwa matematika yang dipelajari berguna baginya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa akan lebih kreatif, kritis, aktif dan mempunyai pola pikir yang sistematis. Pendekatan yang dapat mewujudkan hal itu diantaranya adalah pendekatan *integrated learning* model *webbing* dan pendekatan *problem posing*.

Hobri(2000:4) mengatakan *Integrated learning* (pembelajaran terpadu) sangat tepat dalam memberi kebermaknaan belajar kepada siswa. Karena siswa merasa bahwa pembelajaran matematika dapat diaplikasikan dalam menunjang

penguasaan mata pelajaran yang lain. Karena perkembangan fisik tidak bisa dipisahkan dari perkembangan mental, sosial, dan emosional ataupun sebaliknya, dan perkembangan tersebut akan terpadu dengan pengalaman sehari-hari dalam kehidupan dan lingkungan.

Sedangkan menurut Siswono (2000:5), *Problem posing* merupakan tugas kegiatan yang mengarah pada sikap kritis dan kreatif. Sebab dalam pengajuan soal siswa diminta untuk membuat pertanyaan dari informasi yang diberikan. Dalam pembelajaran matematika, *problem posing* menempati posisi yang sangat strategis. *Problem posing* sebagai inti terpenting dalam disiplin matematika dan dalam sifat pemikiran penalaran matematika.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut di atas, tentang dua pendekatan pembelajaran yakni pendekatan *integrated learning* model *webbing* dan pendekatan *problem posing*, dari sinilah yang mendorong minat dan inisiatif peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul: **”Perbandingan Prestasi Belajar Matematika Siswa yang Diajar Menggunakan pendekatan *Integrated Learning Model Webbing* dan Pendekatan *Problem Posing* Siswa kelas VIII Semester Genap SMPN 3 Sidayu.**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Apakah ada perbedaan prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan *integrated learning* model *webbing* dengan pendekatan *problem posing* pada siswa kelas VIII semester genap SMPN 3 Sidayu?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mencari jawaban dari masalah yang telah dirumuskan. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah:

Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan prestasi belajar matematika siswa yang diajar dengan menggunakan pendekatan *integrated learning* model *webbing* dan pendekatan *problem posing* siswa kelas VIII semester genap SMPN 3 Sidayu.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung bagi pihak-pihak sebagai berikut:

1) Pihak peneliti

Sebagai tambahan pengetahuan dan bahan pertimbangan sehubungan dengan status peneliti sebagai calon pendidik, sehingga keberhasilan proses belajar mengajar dapat ditingkatkan.

2) Pihak guru atau pengajar

Sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan bagi guru agar dapat meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya, khususnya pengajar ilmu eksak pada bidang studi matematika sehingga prestasi belajar matematika dapat ditingkatkan.

3) Pihak siswa

dapat memberikan informasi sekaligus motivasi bagi siswa dalam belajar matematika dan sebagai upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

#### **1.5 Asumsi Dasar**

Adapun asumsi dasar dalam penelitian ini adalah:

- 1) Siswa dalam mengerjakan tes sesuai dengan kemampuan masing-masing tanpa dipengaruhi oleh orang lain.
- 2) Minat dan kesempatan belajar siswa dalam pelajaran matematika dianggap sama.
- 3) Nilai matematika mencerminkan hasil kemajuan siswa.

#### **1.6 Definisi Operasional**

Untuk menghindari terjadinya salah tafsir, berikut ini diberikan definisi operasional variabel yang dipergunakan dalam penelitian ini antara lain:

- 1) Perbandingan adalah perbedaan atau selisih (Partanto : 75). Perbandingan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mencari perbedaan prestasi belajar matematika.

2) Pendekatan *integrated learning model webbing*.

pendekatan *integrated learning model webbing* adalah pendekatan belajar mengajar yang mengaitkan atau memadukan satu konsep dengan konsep lain dalam satu bidang studi (intra bidang studi) berdasarkan suatu tema(Hobri, 2002:2). Pada materi pelajaran prisma dan limas.

3) Pendekatan *problem posing*

*problem posing* adalah pembuatan masalah (soal) oleh siswa berdasarkan situasi atau informasi yang diberikan oleh guru (Suharta, 2000:4). Pada materi pelajaran prisma dan limas.