

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan saran penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjamin keberlangsungan suatu bangsa. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sumber daya manusia sejak dini merupakan hal penting yang harus dipikirkan secara sungguh-sungguh. Menurut UU RI Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara.

Pendidikan di Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar calistung (baca, tulis, hitung), pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa yang sesuai dengan tingkat perkembangannya serta menjadi bekal bagi siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Keberhasilan siswa dalam pendidikan tidak terlepas dari cara seorang guru mendidik.

Guru memiliki peran sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus membuat suatu

perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan memperbaiki kualitas pembelajarannya. Hal tersebut menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode belajar, media, strategi maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dapat berhasil dengan baik apabila guru menguasai tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru dituntut mampu mengelola kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang siswa untuk mau belajar karena siswa merupakan subjek utama dalam pembelajaran.

Matematika sebagai ilmu dasar dari segala bidang ilmu pengetahuan merupakan hal yang sangat penting untuk kita ketahui, oleh sebab itu, Matematika perlu diajarkan di semua jenjang pendidikan formal, mulai dari sekolah dasar sampai perguruan tinggi. Pentingnya Matematika bisa dilihat dari manfaat dan kegunaan Matematika dalam kehidupan sehari-hari, juga bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu penyempurnaan kurikulum terus dilakukan Depdiknas, antara lain dengan memasukkan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif sebagai Standar Kompetensi Kurikulum 2013. Menurut Suharso & Retnoningsih dalam Harlinda,dkk (2014) menyebutkan bahwa “Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara

bilangan dan prosedur operasi yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan". Suherman et al dalam Oppie,dkk (2018) menyebutkan bahwa dua hal penting yang merupakan bagian dari tujuan pembelajaran Matematika adalah pembentukan sifat yakni pola berpikir kritis dan kreatif. Selain itu disebutkan juga bahwa salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran Matematika adalah menunjukkan sikap logis, kritis, analitik, konsisten dan teliti, bertanggung jawab, responsif, dan tidak mudah menyerah dalam memecahkan masalah. Dengan demikian, kemampuan berpikir kritis menjadi salah satu kemampuan Matematika yang sangat penting sehingga perlu dikembangkan dalam pembelajaran Matematika di sekolah.

Menurut Resnick dalam Harlinda,dkk (2013) berpikir tingkat dasar (*lower order thinking*) hanya menggunakan kemampuan terbatas pada hal-hal rutin dan bersifat mekanis. Berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking*) membuat siswa untuk menginterpretasikan, menganalisa atau bahkan mampu memanipulasi informasi sebelumnya sehingga tidak monoton. Menurut Krulik & Rudnick dalam Harlinda,dkk (2013) secara umum, keterampilan berpikir terdiri atas empat tingkat, yaitu: menghafal (*recall thinking*), dasar (*basic thinking*), kritis (*critical thinking*) dan kreatif (*creative thinking*). Oleh karena itu, dalam rangka untuk meningkatkan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Matematika di sekolah dasar perlu diteliti faktor-

faktor yang mempengaruhinya antara lain: minat siswa terhadap Matematika, tersedianya sarana media belajar yang sangat mendukung untuk mata pelajaran Matematika, penciptaan suasana belajar yang menyenangkan.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi sangat diperlukan oleh siswa mengingat bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan memungkinkan siapa saja bisa memperoleh informasi secara cepat dan mudah dengan melimpah dari berbagai sumber dan tempat manapun di dunia. Hal ini mengakibatkan cepatnya perubahan tatanan hidup serta perubahan global dalam kehidupan. Masalah yang terjadi jika siswa tidak dibekali dengan kemampuan berpikir maka mereka tidak akan mampu mengolah menilai dan mengambil informasi yang di butuhkan untuk menghadapi tantangan menyelesaikan soal, dapat dilihat dari banyaknya siswa yang tidak dapat menyelesaikan soal HOTS pada sebuah ujian sekolah, di <https://m.hidayatullah.com/berita/nasional.html> 5 Mei 2017 lalu penelitian terbaru dari *Porgram Research On Improvement of System Education (RISE)* di indonesia, yang dirilis pada tahun 2018, menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memecahkan soal matematika sederhana tidak berbeda secara signifikan antara siswa baru masuk SD dan yang sudah tamat SMA dengan ini RISE melakukan upaya untuk mengatasi kelemahan dengan meningkatkan kemampuan siswa dengan

menerapkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada pembelajarannya.

Maka dari itu guru matematika sebaiknya perlu membuat sebuah pembelajaran menyenangkan yang dapat menumbuhkan pola berpikir kritis siswa, penyelesaian masalah tersebut dapat diatasi dengan cara menggunakan media belajar yang sesuai sehingga suasana kelas menjadi hidup dan siswa merasa senang dan tidak bosan mengikuti pelajaran. Musfiqon (2012:28), media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.

Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran Matematika dengan senang dan gembira sehingga semangatnya dalam mempelajari Matematika akan lebih besar. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar materi pecahan sederhana adalah dengan menggunakan media *Pizza Puzzle*. Media *Puzzle Pizza* atau *Pizza Puzzle* adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebagai perantara untuk menyampaikan konsep dasar pecahan yang dapat menmbuhkan keaktifan dalam kegiatan pembelajaran. Selanjutnya Gerlach dan Ely (dalam Jurnal Elithania Brasilia Prayunita Vol 1 Tahun 2017) mengemukakan bahwa: “*A medium conceived is any person, material or even that establish condition which enable*

the learner to acquire knowledge, skill, and attitude”. Menurut Gerlach dan Ely, media meliputi: orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi dimana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Elithania Brasilia Prayunita Vol 1 Tahun 2017.

Hal ini sejalan dengan penemuan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Firdaus, dalam Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Vol 8 No 3 Bulan September Tahun 2018 bahwa penggunaan media puzzle pada pendekatan matematika yang realistik dengan bantuan fraksional puzzle dirancang dapat membantu siswa menjelaskan situasi abstrak dari suatu masalah menjadi bentuk realistik kemudian dapat dikembangkan untuk mengarahkan siswa untuk mencari solusi secara matematis. Lebih lanjut, penelitian tersebut juga mendeskripsikan bahwa melalui media Puzzle pecahan dapat membantu siswa dalam memahami berbagai kompetensi dasar tentang pecahan, seperti mencari pecahan senilai, membandingkan pecahan, mengurutkan pecahan, serta pada operasi hitung pecahan. Puzzle pecahan sangat membantu guru dan siswa dalam memahami pecahan dengan pendekatan realistik. Dalam hal ini penelitian dititik beratkan pada penggunaan media belajar *Pizza Puzzle* yang tepat, efektif untuk mendukung pemahaman siswa dalam belajar Matematika. Dari uraian di atas penulis menetapkan judul penelitian sebagai berikut: “ Penerapan Media

Pizza Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa Pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas Iv Sdn Kebondalem Mojosari”.

B. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini diperlukan adanya Batasan Masalah agar dalam peneltiian dapat lebih terfokuskan dan tidak keluar jalur pembahasan. Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan ada bagian sebelumnya, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut;

1. Kurikulum 2013 yang menggunakan pembelajaran tematik terpadu dengan pendekatan Saintifik.
2. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah *Pizza Puzzle*.
3. Pembelajaran dilakukan pada kelas IV SDN Kebondalem-Mojosari.
4. Muatan pelajaran matematika dan materi yang digunakan erupakan pecahan sederhana.
5. Keberhasilan dalam penelitian diteliti dari prose dan respon penelitin. Proses berasal dari aktivitas pendidik dan peserta didik, sedangkan respon penelitian dari angket yang diberikan kepada peserta didik.
6. Aspek yang ditingkatkan adalah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa meliputi menganalisis, mengevaluasi, menciptakan.

C. Rumusan Masalah

Masalah yang hendak diteliti dapat peneliti rumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam penerapan media *Pizza Puzzle* pada muatan pelajaran matematika kelas IV SDN Kebondalem Mojosari tahun pelajaran 2018/2019?
2. Bagaimana kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui penerapan media *pizza puzzle* pada muatan pelajaran matematika kelas IV SDN Kebondalem Mojosari tahun pelajaran 2018/2019?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah;

1. Untuk mengetahui aktivitas siswa dan aktivitas guru dalam penerapan media *Pizza Puzzle* pada muatan pelajaran matematika kelas IV SDN Kebondalem Mojosari tahun pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa melalui penerapan media *pizza puzzle* pada muatan pelajaran matematika kelas IV SDN Kebondalem Mojosari tahun pelajaran 2018/2019.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penggunaan media *Pizza Puzzle* dalam pembelajaran Matematika adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Manfaat dari penelitian ini adalah dengan adanya penelitian ini diharapkan media *Pizza Puzzle* dapat dijadikan acuan dalam penerapan belajar mata pelajaran Matematika serta dapat meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa di kelas IV SDN Kebondalem Mojosari tahun pelajaran 2018/2019.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi sekolah yang diteliti, sebagai informasi guru mata pelajaran Matematika tentang kesulitan-kesulitan belajar yang dialami siswa dalam belajar matematika sehingga guru dapat mengkaji ulang usaha-usaha yang perlu dilakukan agar pembelajaran matematika di kelas mendapat hasil optimal sebagai upaya peningkatan hasil belajar siswa.
- b. Bagi siswa, dengan diketahuinya kesulitan-kesulitan yang dialami siswa diharapkan adanya usaha dari diri pribadi siswa untuk mengatasi kesalahan tersebut sehingga pencapaian hasil belajar matematika akan lebih baik.
- c. Bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah pengalaman dalam meneliti dan meningkatkan

wawasan sebagai calon guru di masa yang akan datang.

- d. Sebagai referensi bagi peneliti pemula lainnya dalam melakukan penelitian sejenis.