

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia merupakan tanggung jawab semua warga negara dalam memajukan Pendidikan Nasional. Menurut UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan susana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Peningkatan dan penyempurnaan pendidikan sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) bertujuan untuk mewujudkan Pembangunan Nasional dibidang pendidikan supaya menjadi lebih baik dan berkualitas.

Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah berkaitan erat dengan kualitas proses belajar mengajar yang dilakukan guru dan siswa di sekolah. Proses belajar yang berkualitas akan menghasilkan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, bertanggung jawab mandiri, terampil, kreatif, dan produktif yang kemudian hasil belajar tersebut dapat diaplikasikan kedalam kehidupan sehari-hari supaya bermanfaat dengan baik.

Dalam kehidupan sehari-hari semua orang pasti mempunyai masalah dan tidak sedikit pula masalah yang berkaitan dengan matematika. Setiap orang memiliki masalah yang berbeda maka penyelesaian atau pemecahan masalahnya pun berbeda. Masalah menurut Hayes (Suwangsih, 2006) merupakan suatu kesenjangan antara di mana anda berada sekarang dengan tujuan yang anda inginkan, sedangkan anda tidak tahu proses apa yang akan di kerjakan. Menurut Hudoyo (Suwangsih, 2006), suatu pertanyaan merupakan suatu permasalahan bila pertanyaan itu tidak bisa dijawab dengan prosedur rutin. Lenchner (Wardani, 2008) menyebutkan bahwa penugasan dalam matematika dapat digolongkan menjadi dua hal yaitu *exercise* atau latihan dan *problem* atau masalah. *Exercise* merupakan tugas yang langkah penyelesaiannya sudah diketahui siswa. Sedangkan *problem* lebih kompleks dari latihan karena strategi untuk menyelesaikannya tidak langsung tampak.

Dalam pelajaran matematika, setiap materi pasti ada permasalahan yang berbeda dengan materi lainnya sehingga berbeda pula pemecahan masalahnya. Pemecahan masalah merupakan salah satu tujuan dari pembelajaran matematika. Dalam SI (Standar Isi) mata pelajaran matematika untuk satuan pendidikan, tujuan mata pelajaran matematika diuraikan sama untuk semua satuan pendidikan Dikdasmen (SD/MI, SMP/MTs, SMa/MA, SMK/MAK) yaitu agar siswa memiliki kemampuan: memahami konsep, menggunakan penalaran pada pola dan konsep, memecahkan masalah, mengkomunikasikan gagasan, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan. *National Council of Teacher of Mathematics*

(NCTM, 2000) mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya pada situasi baru dan berbeda. Selain itu NCTM juga mengungkapkan tujuan pengajaran pemecahan masalah secara umum adalah untuk (1) membangun pengetahuan matematika baru, (2) memecahkan masalah yang muncul dalam matematika dan di dalam konteks-konteks lainnya, (3) menerapkan dan menyesuaikan bermacam strategi yang sesuai untuk memecahkan permasalahan dan (4) memantau dan merefleksikan proses dari pemecahan masalah matematika.

Wardhani (2008) menyebutkan bahwa pemecahan masalah adalah proses menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya kedalam situasi baru yang belum diketahui. Hudoyo (Suwangsih, 2006) mengemukakan bahwa penyelesaian masalah dapat diartikan sebagai penggunaan matematika baik untuk matematika itu sendiri maupun aplikasi matematika dalam kehidupan sehari-hari dan ilmu pengetahuan yang lain untuk menyelesaikan masalah yang belum diketahui penyelesaiannya atau masalah yang belum kita kenal. Beberapa hasil penelitian memperlihatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematis siswa di sekolah menengah secara umum belum mencapai hasil yang memuaskan. Kemampuan pemecahan masalah matematika di Indonesia dapat dilihat dari hasil kompetisi matematika tingkat internasional *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang diadakan 3 tahun sekali di bidang membaca, matematika, dan sains. Hasil tes menunjukkan kemampuan siswa Indonesia berada di bawah rata-rata skor internasional. Berdasarkan Hasil PISA 2015

kualitas pembelajaran matematika Indonesia berada pada peringkat 61 dari 74 negara. Demikian pula dalam tes *Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) yang diadakan 4 tahun sekali, dibidang matematika dan sains. Hasil tes juga menunjukkan kemampuan siswa Indonesia berada dibawah rata-rata skor internasional. Berdasarkan Hasil TIMSS 2015 kualitas pembelajaran matematika Indonesia berada pada peringkat 34 dari 45 negara.

Jika dalam memecahkan suatu masalah dikerjakan dengan cara bersama atau dengan bekerja kelompok maka akan lebih cepat dan lebih baik dalam memecahkan masalah tersebut. Dalam belajar juga demikian, jika mempunyai masalah dan dikerjakan bersama-sama maka akan lebih mudah, cepat, hasilnya akan lebih baik dan bisa juga membuat siswa senang dalam belajar karena bisa saling berbagi pengetahuan. Jika siswa merasa senang saat belajar baik dirumah ataupun disekolah maka diharapkan minat belajar siswa akan muncul. Minat juga merupakan suatu yang penting , karena jika siswa belum memiliki minat maka dalam belajar siswa tidak akan merasa senang dan bisa malas-malasan dalam belajar. Banyak siswa yang masih belum berminat dalam belajar terutama saat belajar matematika, karena siswa menganggap matematika pelajaran yang susah dan membosankan. Perlu adanya pembelajaran yang inovatif supaya siswa tidak merasa bosan dan memiliki minat untuk belajar

Ada banyak model yang inovatif dalam pembelajaran, memungkinkan siswanya untuk bekerja sama, saling berbagi pengetahuan dan bisa menjadi menyenangkan salah satunya yaitu *Think Pair Share* (TPS). Dengan adanya

pembelajaran TPS siswa akan lebih aktif dalam berpikir mengenai konsep dalam mata pelajaran, tertarik terhadap belajar karena pada saat pembelajaran siswa diberikan waktu untuk berdiskusi secara berpasangan sehingga siswa akan saling berbagi dan menyampaikan idenya untuk memecahkan masalah. Menurut Trianto (2009) TPS merupakan pembelajaran yang melibatkan siswanya untuk bekerjasama secara berpasangan, yang nantinya akan menambah daya tarik bagi siswa. Pembelajaran di harapkan akan menjadi lebih menarik, menjadikan siswa bersungguh-sungguh dan tidak merasa bosan dalam belajar sehingga siswa memiliki minat dalam belajar.

Oleh karena itu, melalui penerapan kooperatif tipe TPS diharapkan mampu mempunyai pengaruh yang positif terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat siswa. Hal itu dikarenakan, pembelajaran kooperatif tipe TPS memberi kesempatan kepada siswa untuk menggunakan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dalam mengemukakan jawabannya secara individu kemudian siswa berdiskusi kelompok secara berpasangan untuk memecahkan masalah yang berkaitan dengan dunia nyata, diharapkan siswa akan lebih termotivasi dan menjadi berminat dalam belajar dengan pembelajaran yang di terapkan oleh guru. Dengan demikian melalui pembelajaran kooperatif tipe TPS mampu memberikan pengaruh yang lebih baik untuk kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin mengetahui pengaruh pembelajaran *Think Pair Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat siswa di SMP N 2 Baturraden.

B. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka dapat di kemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana capaian kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran *Think Pair Share*?
2. Bagaimana capaian minat belajar siswa dalam pembelajaran *Think Pair Share*?
3. Apakah capaian kemampuan pemecahan masalah siswa yang mengikuti pembelajaran *Think Pair Share* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional?
4. Apakah capaian minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran *Think Pair Share* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional?

C. Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui:

1. Bagaimana capaian kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran *Think Pair Share*.
2. Bagaimana capaian minat belajar siswa dalam pembelajaran *Think Pair Share*.
3. Apakah capaian kemampuan pemecahan masalah siswa yang mengikuti pembelajaran *Think Pair Share* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

4. Apakah capaian minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran *Think Pair Share* lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional

D. Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Sekolah

Dapat memberikan gambaran dan informasi tentang pengaruh pembelajaran *Think Pair Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa.

2. Bagi Guru

Menambah pengetahuan tentang pengaruh pembelajaran *Think Pair Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa.

3. Bagi Siswa

Memberikan informasi, pengalaman, dan pengetahuan tentang pembelajaran *Think Pair Share*. Memudahkan siswa dan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami dan memecahkan masalah.

4. Bagi pembaca

Menambah pengetahuan tentang pengaruh pembelajaran *Think Pair Share* terhadap kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa.

5. Bagi peneliti

Menambah pengalaman langsung dalam pelaksanaan pembelajaran *Think Pair Share*