

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena dengan adanya pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan menjadi salah satu sarana untuk mengembangkan potensi diri maupun pola pikir setiap manusia. Pendidikan sebagai sarana yang diharapkan mampu mengembangkan potensi diri dan melatih pola pikir peserta didik, tetapi pada kenyataannya saat ini proses pembelajaran kebanyakan menggunakan pendekatan konvensional artinya pendidik masih mendominasi kelas sehingga peserta didik pasif. Hal tersebut membuat pendidikan yang dijadikan sarana untuk mengembangkan potensi dan pola pikir peserta didik tidak sesuai dengan yang diharapkan.

Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Suryadi, Didi dan Turmudi (2008:2), “Secara umum, pembelajaran matematika masih terdiri atas rangkaian kegiatan berikut: awal pembelajaran dimulai dengan sajian masalah oleh guru, selanjutnya dilakukan demonstrasi penyelesaian masalah tersebut, dan terakhir guru meminta siswa untuk melakukan latihan penyelesaian soal”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nazmudin, Rizki (2011), menyatakan :

dari 44 peserta didik kelas VIII SMP Negeri 13 Tasikmalaya yang diteliti pada tes kemampuan pemecahan masalah matematik dengan menggunakan model pembelajaran langsung, diperoleh hasil bahwa hanya 8 orang atau 18,18% peserta didik yang mendapat skor 35 ke

atas. Artinya, jika ketuntasan minimal pada kemampuan pemecahan masalah matematik ditetapkan skor sebesar 35 berarti sebagian besar peserta didik tidak dapat memenuhi ketuntasan kemampuan pemecahan masalah matematik minimal pada mata pelajaran matematika. Hal ini memperlihatkan bahwa kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik masih rendah. Rendahnya kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik menjadi suatu masalah dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka pendidik harus mencari solusinya. Solusi yang dapat diambil pendidik yaitu dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang tepat dimana dalam proses pembelajaran diharapkan dapat mengubah kebiasaan belajar peserta didik dan dibantu dengan soal-soal non rutin untuk menggali kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik.

Model pembelajaran yang bisa digunakan salah satunya yaitu model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R). Model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) diharapkan dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik. Pada model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) pembelajaran dimulai dengan membaca dan mencatat poin-poin penting yang akan dipelajari sebagai tahap *survey*, selanjutnya peserta didik menyusun pertanyaan-pertanyaan yang belum dimengerti berkaitan dengan materi yang akan dipelajari sebagai tahap *question*, setelah tahap *question*, peserta didik dihadapkan pada tahap *read* dan *recite*, yaitu peserta didik membaca bahan ajar dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah dengan cara menjawab pertanyaan yang mengarahkannya pada penyelesaian

masalah, dan pada tahap berikutnya *review* yaitu peserta didik memeriksa kembali seluruh jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat oleh setiap kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) merupakan kegiatan belajar peserta didik yang dilakukan secara berkelompok sehingga peserta didik dapat bekerja sama, berdiskusi, dan menerapkan strategi membaca agar memudahkan dalam menyelesaikan masalah. Strategi membaca tersebut yaitu strategi SQ3R, yang memuat lima langkah utama yaitu *survey*, *question*, *read*, *recite*, dan *review*.

Peneliti juga tertarik untuk meneliti aktivitas belajar peserta didik pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi SQ3R, alasannya karena proses belajar yang dilakukan peserta didik memerlukan aktivitas, belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman selama melakukan belajar atau kemampuan yang diperoleh dari aktivitas belajar. Pendapat tersebut sejalan dengan pernyataan Gagne (Suprijono, Agus, 2014:2), “Belajar adalah perubahan disposisi atau kemampuan yang dicapai seseorang melalui aktivitas”. Selanjutnya menurut Sardiman (2014:95), “Pada prinsipnya belajar adalah berbuat. Berbuat untuk mengubah tingkah laku, jadi melakukan kegiatan. Tidak ada belajar kalau tidak ada aktivitas. Itulah sebabnya aktivitas merupakan prinsip atau asas yang sangat penting di dalam interaksi belajar mengajar”. Berdasarkan hal tersebut maka diperlukan aktivitas dalam belajar.

Kisi-kisi lembar observasi aktivitas belajar peserta didik yang berupa pernyataan merupakan hasil persetujuan dari dosen pembimbing.

Penelitian akan dilaksanakan di SMP Negeri 4 Tasikmalaya kelas VIII semester dua tahun pelajaran 2015/2016. Peneliti membatasi pada materi bangun ruang sisi datar, dengan kompetensi dasar menghitung luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma, dan limas. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik melalui model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) dan mengetahui aktivitas belajar peserta didik pada saat pembelajaran matematika berlangsung.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Peserta Didik Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) (Penelitian terhadap Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 4 Tasikmalaya Tahun Pelajaran 2015/2016)”**.

B. Rumusan Masalah

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

1. Apakah peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi

Survey Question Read Recite Review (SQ3R) lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran langsung?

2. Bagaimanakah aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R)?

C. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan persepsi dalam mengartikan istilah dalam penelitian ini, maka perlu didefinisikan beberapa istilah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kooperatif dengan Strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R)

Model pembelajaran kooperatif tipe SQ3R merupakan strategi pemahaman yang membantu siswa berpikir tentang teks yang sedang mereka baca. Sering kali dikategorikan sebagai strategi belajar, SQ3R membantu siswa ‘mendapatkan sesuatu’ ketika pertama kali mereka membaca teks. Bagi guru, SQ3R membantu mereka dalam membimbing siswa bagaimana membaca dan berpikir layaknya para pembaca efektif.

Pembelajaran dimulai dengan mengidentifikasi poin-poin penting pada yang hendak dipelajari sebagai tahap *survey*. Langkah berikutnya siswa menyusun pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi sebagai tahap *question*. Dalam tahap *question* siswa dihadapkan dengan masalah-masalah dalam hal ini adalah pertanyaan sebagai bentuk rasa ingin tahu siswa. Tahap berikutnya adalah *read*, dalam tahap ini siswa membaca bahan ajar untuk mencari jawaban setiap pertanyaan yang telah

dibuat, karena model pembelajaran SQ3R merupakan tipe dari model kooperatif maka dalam menjawab setiap pertanyaan yang telah dibuat siswa dapat berdiskusi dengan teman sekelompoknya sehingga meningkatkan rasa percaya diri terhadap kemampuannya untuk menyelesaikan masalah-masalah matematika. Langkah berikutnya setelah menjawab setiap pertanyaan adalah *recite* dalam tahap ini siswa memahami setiap jawaban yang telah ditemukan, dan tahap berikutnya adalah *review* yaitu meninjau ulang seluruh jawaban atas pertanyaan yang telah dibuat oleh setiap kelompok.

2. Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran langsung merupakan gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengungkap isi pelajaran kepada peserta didik dan mengajarkannya secara langsung kepada seluruh kelas. Sintak model pembelajaran langsung meliputi menyampaikan tujuan dan mempersiapkan peserta didik, mendemonstrasikan pengetahuan atau keterampilan, membimbing pelatihan, mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

3. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik

Kemampuan pemecahan masalah merupakan kecakapan atau potensi yang dimiliki siswa dalam menyelesaikan permasalahan dan mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Atau dapat didefinisikan sebagai suatu proses yang ditempuh oleh seseorang untuk menyelesaikan

masalah yang dihadapinya sampai masalah itu tidak lagi menjadi masalah baginya. Menurut Polya terdapat empat langkah yang harus dilakukan dalam pemecahan suatu masalah yaitu memahami masalah, merencanakan pemecahan, menyelesaikan masalah sesuai rencana langkah kedua, dan memeriksa kembali hasil yang diperoleh (*looking back*).

4. Aktivitas Belajar Peserta Didik

Aktivitas belajar peserta didik yaitu seluruh kegiatan peserta didik baik berupa fisik maupun mental yang dilakukan selama proses pembelajaran. Aktivitas belajar dibagi ke dalam delapan kelompok yaitu kegiatan-kegiatan visual, lisan (*oral*), mendengarkan, menulis, menggambar, metrik, mental, dan emosional.

Pada penelitian ini, lebih dikhususkan pada aktivitas belajar yang berhubungan dengan aspek afektif peserta didik selama pembelajaran berlangsung menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R).

5. Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik

Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik dalam penelitian ini ditentukan dengan nilai gain ternormalisasi (*normalized gain*) dari skor *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol yang dihitung dengan rumus:

$$Gain = \frac{Posttest\ Score - Pretest\ Score}{Maximum\ Score - Pretest\ Score}$$

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah dan batasan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah.

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik yang menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R) lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran langsung.
2. Untuk mengetahui aktivitas belajar peserta didik selama proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R).

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematik peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R), diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain.

1. Bagi peneliti dapat memberikan wawasan pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran matematika mengenai kemampuan pemecahan masalah matematik menggunakan model pembelajaran kooperatif dengan strategi *Survey Question Read Recite Review* (SQ3R).
2. Bagi peserta didik dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik, keterampilan intelektual, serta membiasakan peserta didik untuk belajar aktif.

3. Bagi pendidik dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam memperbaiki proses pembelajaran matematika yang akan datang khususnya dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematik.
4. Bagi pihak sekolah dapat dijadikan masukan dan saran dalam upaya mengembangkan suatu proses pembelajaran yang mampu meningkatkan sumber daya manusia dalam pendidikan untuk menghasilkan suatu lulusan yang berkualitas.