BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada zaman globalisasi seperti ini, pendidikan merupakan salah satu kebutuhan setiap manusia. Pendidikan sangat berperan dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan Sumber Daya Manusia akan lebih berkualitas. Setiap manusia hendaknya memiliki kesadaran akan pentingnya pendidikan, mengingat masih banyak orang tua yang menganggap pendidikan untuk anaknya sebagai sesuatu yang kurang penting. Oleh karena itu peran serta pemerintah, masyarakat sekitar dan orang tua sangat diperlukan dalam memberikan pendidikan untuk anak dalam mengembangkan potensi dan mencapai kesuksesan. Berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 butir 1 berbunyi,

> pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Pendidikan bukan hanya bertujuan untuk mencetak manusia yang cerdas dan pandai tetapi juga diharapkan mampu dalam menumbuh kembangkan kompetensi sumber daya manusia sejak dini dan membentuk sumber daya manusia yang memiliki nilai kesadaran moral. Dalam Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa

pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Sejalan dalam peningkatkan Sumber Daya Manusia yang lebih berkualitas, pendidikan juga terus berkembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan tidak terlepas dari adanya kurikulum. Salah satu usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan adanya perubahan kurikulum sebagai pedoman dalam proses pembelajaran. Kurikulum telah mengalami berbagai perubahan dan penyempurnaan, sejak tahun ajaran 2013/2014 kurikulum yang diterapkan pada jenjang sekolah dasar adalah kurikulum 2013.

Pada Permendikbud Nomor 36 tahun 2018 dinyatakan kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan efektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Pembelajaran kurikulum 2013 dilaksanakan melalui pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik ini diberikan kepada siswa agar siswa paham dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi dapat berasal dari mana saja. Kurikulum 2013 lebih menekankan pada kompetensi berbasis sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

Pelaksanaan kurikulum 2013 ini memadukan beberapa pelajaran tematik, yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam (IPA), Ilmu

Pengetahuan Sosial (IPS), Seni Budaya dan Prakarya (SBdP), Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Namun, seiring dengan diterapkannya pembelajaran tematik pada kurikulum 2013, diadakanlah suatu penyempurnaan dengan memisahkan mata pelajaran Matematika dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di kelas tinggi sekolah dasar IV, V, dan VI. Penyempurnaan ini ditandai dengan dikeluarkannya Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016. Pada Peraturan Menteri tersebut tertulis bahwa mata pelajaran matematika tidak termasuk dalam pembelajaran tematik terpadu. Dengan demikian, mata pelajaran matematika dilakukan secara parsial dan penyediaan bukunya juga dilakukan secara terpisah.

Sebagai pengetahuan, matematika mempunyai ciri-ciri khusus antara lain abstrak, deduktif, konsisten, hierarkis, dan logis. Ciri keabstrakan matematika beserta ciri lainnya yang tidak sederhana, menyebabkan matematika tidak mudah untuk dipelajari apalagi jika dipelajarkan secara terpadu dengan mata pelajaran lain, sehingga akan membuat banyak siswa kurang tertarik terhadap mata pelajaran matematika. Dewi, wiarta, & Suniasih (2017) menyatakan tujuan umum pembelajaran matematika pada jenjang pendidikan dasar adalah menyiapkan agar siswa sanggup menghadapi perubahan keadaan didalam kehidupan dan didunia yang selalu berkembang.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2019 kepada Kepala Gugus dan guru kelas IV SD Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan khususnya pada mata pelajaran matematika, dikatakan bahwa dalam proses pembelajarannya sudah diterapkan kurikulum 2013 dengan

pendekatan saintifik. Namun, penerapan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 ini belum maksimal. Hal ini pada akhirnya membuat siswa masih kurang aktif dan kurang optimal pemahamannya dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut membuat 48 siswa masih mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran matematika yaitu 70. Yang artinya masih terdapat 19,51 % siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika di kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan yaitu sebanyak 246 siswa. Berdasarkan permasalahan yang ditemui, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa.

Pembelajaran matematika seyogianya disajikan dengan membuat siswa mampu menyelesaikan masalah dengan berpikir kritis, serta menghargai satu sama lain selama belajar tanpa memandang individu secara fisik maupun non fisik. Ini merupakan suatu pembelajaran matematika dengan membentuk karakter yang perlu dibimbing secara rutin sehingga menjadi suatu budaya belajar bagi siswa. Bercermin dari permasalahan tersebut, diperlukan suatu upaya untuk meningkatkan kompetensi pengetahuan matematika siswa. Adapun solusi yang tepat adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Quick On The Draw* berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana*.

Model pembelajaran *Quick On The Draw* merupakan model pembelajaran dimana siswa melakukan aktivitas kerjasama dalam mencari, menjawab, dan melaporkan informasi dari sumber yang tersedia dalam sebuah suasana permainan. Model pembelajaran *Quick On The Draw* dikenalkan oleh Paul Ginnis. Menurut Ginnis (2016) Model pembelajaran *Quick On The Draw* adalah model pembelajaran yang menginginkan agar siswa bekerja sama secara

kooperatif pada kelompok-kelompok kecil dengan tujuan untuk menjadi kelompok pertama yang menyelesaikan satu set pertanyaan. Menurut Ayu,dkk (2018) model pembelajaran kooperatif tipe *Quick On The Draw* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan.

Model pembelajaran *Quick On The Draw* yang awalnya berdiri sendiri akan disisipkan dengan nilai-nilai kearifan lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa. Ramdani (2018) menyatakan kearifan lokal merupakan budaya yang dimiliki oleh masyarakat tertentu yang dianggap mampu bertahan dalam menghadapi arrus globalisasi, karena kearifan lokal tersebut mengandung nilai-nilai yang dapat dijadikan sebagai sarana pembangunan karakter bangsa. Menurut Suja (2010:2) "kearifan lokal merupakan bagian dari kebudayaan yang mentradisi, menjadi milik kolektif, dan bersifat fungsional untuk memecahkan masalah, setelah melewati pengalaman dalam dimensi ruang dan waktu secara berkelanjutan". Terdapat berbagai macam kearifan lokal yang dimiliki oleh suatu daerah yang diwariskan dari generasi ke generasi. Salah satunya adalah nilai kearifan lokal yang ada di Bali yaitu *Tri Hita Karana*. Nilai-nilai kearifan lokal *Tri Hita Karana* tersebut dapat dikaitkan dengan materi ajar yang relevan, termasuk muatan materi Matematika. Secara etimologis istilah *Tri Hita Karana* berasal dari kata "tri, hita dan karana". Tri artinya tiga, Hita artinya bahagia dan Karana artinya penyebab. Dengan demikian *Tri Hita Karana* berarti "tiga penyebab kebahagiaan" (Wiana, 2007). *Parahyangan* merupakan bagian pertama dalam *Tri Hita Karana* yang artinya keseimbangan manusia dengan Tuhan.

Bagian yang kedua adalah *Pawongan*, yang artinya keseimbangan manusia dengan manusia. Dan bagian yang ketiga adalah *Palemahan*, yang artinya keseimbangan manusia dengan alam. Dengan demikian, proses belajar mengajar menggunakan pengimplementasian ajaran *Tri Hita Karana* akan mengajak siswa untuk selalu beretika dan berkarakter yang baik, serta selalu menghargai setiap pendapat maupun perbedaan individu.

Pentingnya karakter dalam penanaman sikap pendidikan adalah karena sesungguhnya karakterlah yang merupakan hal utama dan pertama perlu ditindaklanjuti dalam pengelolaan pendidikan. Hal ini akan berdampak pada lebih bermutunya pengelolaan suatu pendidikan. Maka dari itu pendidikan perlu menerapkan penanaman karakter secara jelas dan konsisten. Dengan menggunakan Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* siswa akan lebih aktif dalam menemukan, mengembangkan pengetahuannya, dan melaksanakan pembelajaran menggunakan etika yang baik yang nantinya akan menyebabkan terbinanya hubungan yang harmonis antara manusia dengan Tuhan, manusia dengan manusia, dan manusia dengan alam.

Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* sangat tepat dilaksanakan untuk muatan pelajaran matematika karena pelajaran matematika sering dianggap sulit oleh siswa. Pembelajaran matematika perlu suatu logika yang baik dan juga siswa mampu menemukan pemahamannya sendiri dan kemudian dapat berbagi ilmunya dengan sesama. Maka dari itu, Model Pembelajaran *Quick On The Draw* berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* dapat membuat siswa belajar matematika dengan aktif, berpikir kritis secara lebih

mudah serta menanamkan karakter siswa dalam menjaga keharmonisan dengan Tuhan, sesamanya, dan alam.

Berdasarkan atas keunggulan model pembelajaran *Quick On The Draw* berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana*, dapat mengoptimalkan pembelajaran Matematika. Pernyataan ini didukung oleh 2 penelitian, menurut Azizah (2016) "model pembelajaran *Quick On The Draw* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN 19 Ampenan". Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh rata-rata hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu 2,838 > 0,35. Kemudian menurut Ani (2017) "pembelajaran berbasis Tri Hita Karana terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V". Hal ini dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ diperoleh penguasaan kompetensi pengetahuan siswa kelompok eksperimen lebih tinggi dari kelompok kontrol yaitu 4,939 > 2,000.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut, maka dilaksanakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran *Quick On The Draw* Berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka identifikasi masalah yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.2.1 Kompetensi pengetahuan matematika siswa kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan masih ada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 70.

1.2.2 Belum maksimalnya penerapan model pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013.

1.2.3 Siswa kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan kurang aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada proses pembelajaran matematika.

1.2.4 Kurang optimalnya siswa kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno dalam memahami materi pembelajaran matematika.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini yaitu: kompetensi pengetahuan Matematika siswa kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan masih ada dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan yakni 70, yang disebabkan karena belum maksimalnya penerapan model pembelajaran matematika yang mengacu pada kurikulum 2013. Sehingga siswa menjadi kurang aktif dan optimal dalam memahami dan mengikuti pembelajaran matematika. Berdasarkan hal tersebut sehingga perlu diuji cobakan model pembelajaran *Quick On The Draw* berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana*.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah apakah terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Quick On The Draw*

berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020?.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Quick On The Draw* berbasis kearifan lokal *Tri Hita Karana* terhadap kompetensi pengetahuan matematika kelas IV SDN Gugus Ir. Soekarno Denpasar Selatan Tahun Ajaran 2019/2020.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Dapat dipergunakan untuk acuan bagi pengembangan model dan metode inovatif khususnya pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah bermanfaat kepada.

1) Siswa

Hasil penelitian memberikan kesempatan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan mendapat pemahaman yang lebih mendalam khususnya pada muatan materi Matematika. Selain itu, melatih siswa agar lebih terlatih dalam

bekerjasama sehingga berguna bagi kehidupan sehari-hari dimasyarakat.

2) Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu juga dapat digunakan sebagai pedoman guru dalam menciptakan suasana belajar yang menarik bagi siswanya.

3) Kepala Sekolah

Dapat dijadikan acuan dalam peningkatan mutu pendidikan melalui pemilihan model pembelajaran yang inovatif di sekolah. Selain itu dapat menjadi masukan dalam upaya mengoptimalkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4) Peneliti Lain

Dapat menjadi bahan bacaan bagi peneliti yang lainnya untuk perancangan penelitian selanjutnya.