

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang berlaku dalam Sistem Pendidikan Indonesia adalah kurikulum 2013. Kurikulum ini merupakan kurikulum tetap yang diterapkan oleh pemerintah untuk menggantikan Kurikulum 2006 (yang sering disebut sebagai Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang telah berlaku selama kurang lebih 6 tahun. Kurikulum 2013 masuk dalam masa percobaannya pada tahun 2013 dengan menjadikan beberapa sekolah menjadi sekolah rintisan. Kurikulum 2013 memiliki empat aspek penilaian, yaitu aspek pengetahuan, aspek keterampilan, aspek sikap, dan perilaku. Kurikulum 2013 bertujuan untuk “mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warganegara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia”. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan tematik mulai dari kelas I s.d kelas VI. Diharapkan dengan adanya perubahan dalam kegiatan pembelajaran, keberhasilan kurikulum diartikan sebagai pencapaian kompetensi yang dirancang dalam dokumen kurikulum oleh seluruh peserta didik. Tujuan Kurikulum 2013 adalah mempersiapkan insan Indonesia untuk memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia. Dalam hal ini, pengembangan kurikulum 2013 difokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dapat di demonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajari secara konseptual.

Dalam kurikulum 2013 siswa dituntut aktif dalam mencari, mengolah, mengkonstruksi dan menerapkan pengetahuannya. Namun kenyataannya penerapan kurikulum 2013 di lapangan masih membuat siswa secara pasif menyerap struktur yang diberikan oleh guru yang terdapat di dalam buku pelajaran. Banyak guru yang hanya berpaku pada buku serta memberikan penugasan dalam membelajarkan siswa, sehingga pembelajaran masih terkesan didominasi guru.

Oleh karena itu dilakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* yang memberikan peluang kepada siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran *Open Ended Problems* (masalah terbuka) adalah pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (*multy jawab, fluency*). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinalitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, *sharing*, keterbukaan, dan sosialisasi. Siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dengan memperoleh jawaban. Selanjutnya, siswa ditugaskan untuk menjelaskan proses mencapai jawabannya tersebut. Model pembelajaran ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir keterpaduan, keterbukaan, dan ragam berfikir. Model pembelajaran akan lebih sempurna apabila didukung dengan penggunaan media pembelajaran, salah satunya dengan memanfaatkan media konkret budaya lokal Bali.

Media konkret adalah “benda sebenarnya yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran” media konkret perlu digunakan untuk mempermudah peserta didik di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran. Budaya lokal merupakan ciri khas budaya suatu kelompok masyarakat lokal atau daerah. Jadi media konkret budaya lokal Bali merupakan media pembelajaran yang bentuknya nyata, berasal dari budaya lokal yang ada di Bali. Media konkret budaya lokal Bali merupakan media nyata yang berasal dari kebudayaan

yang tumbuh dan berkembang serta dimiliki dan diakui oleh masyarakat suku bangsa yaitu suku bangsa Bali. Budaya lokal biasanya tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat suku atau daerah tertentu karena warisan turun-temurun yang dilestarikan. Budaya daerah ini akan muncul pada saat penduduk suatu daerah telah memiliki pola pikir dan kehidupan sosial yang sama, sehingga menjadi suatu kebiasaan yang membedakan mereka dengan penduduk-penduduk yang lain. Berdasarkan hal tersebut, menggunakan media konkret budaya lokal Bali dapat menjadikan pilihan yang tepat bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Pada kenyataannya, masih banyak siswa yang belum menguasai muatan materi Matematika karena dianggap sebagai muatan materi yang sulit. Hal ini terbukti dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 9 Januari 2019 dengan guru kelas IV di masing-masing SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara tahun pelajaran 2018/2019 jumlah seluruh siswa yaitu 327 orang. Dilihat dari nilai ulangan harian matematika siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70. Berdasarkan data dari wali kelas, nilai ulangan harian matematika siswa pada semester sebelumnya terdapat 25% siswa mendapat nilai A (80-100), 35% siswa mendapat nilai B (70-79), dan sebanyak 40% siswa mendapat nilai C (0-69). Berkaitan dengan hal tersebut, fakta-fakta yang menyebabkan rendahnya hasil kompetensi pengetahuan Matematika siswa seperti :

- a) siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran,
- b) proses pembelajaran pada muatan materi Matematika kurang menarik oleh siswa,
- c) siswa lebih senang mengobrol saat jam pembelajaran berlangsung.

Selain itu ada beberapa masalah yang muncul saat pembelajaran antara lain masih banyak siswa yang bermain-main saat pelajaran sedang berlangsung, hal ini dikarenakan siswa mengalami kebosanan. Selama ini kegiatan yang dilakukan siswa pada saat proses belajar lebih banyak hanya mendengar apa yang disampaikan guru. Komunikasi yang terjadi adalah komunikasi satu arah, yaitu guru kepada siswa. Matematika merupakan salah satu muatan materi yang terdapat pada kurikulum 2013 pada jenjang sekolah dasar.

Belajar matematika merupakan suatu syarat cukup untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Karena dengan belajar matematika, kita akan belajar bernalar secara kritis, kreatif, dan aktif. Matematika merupakan ide-ide abstrak yang berisi simbol-simbol, maka konsep-konsep matematika harus dipahami terlebih dahulu sebelum memanipulasi simbol-simbol itu. Pada usia siswa sekolah dasar (7-8 tahun hingga 12-13 tahun), menurut teori kognitif Piaget termasuk pada tahap operasional konkret. Berdasarkan perkembangan kognitif ini, maka anak usia sekolah dasar pada umumnya mengalami kesulitan dalam memahami matematika yang bersifat abstrak. Karena keabstrakannya matematika relatif tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar pada umumnya. Matematika merupakan salah satu komponen pendidikan dasar dalam bidang-bidang pengajaran. Matematika ini diperlukan untuk proses perhitungan dan proses berfikir yang sangat dibutuhkan orang dalam menyelesaikan berbagai masalah baik dalam kehidupan sehari-hari maupun di tempat bekerja.

Berdasarkan uraian sebelumnya maka digunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali untuk dapat mencapai pengetahuan belajar yang optimal dalam mata pelajaran Matematika dan mengkaji lebih luas tentang permasalahan yang telah ditemukan di Sekolah Dasar melalui penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Open Ended Problem* Berbantuan Media Konkret Budaya Lokal Bali Terhadap Penguasaan Kompetensi Matematika Kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

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

- 1.2.1 Model pembelajaran kurang bervariasi sehingga suasana pembelajaran di kelas kurang menarik yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan.
- 1.2.2 Media pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan budaya-budaya lokal Bali.
- 1.2.3 Kompetensi pengetahuan Matematika kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara tahun pelajaran 2018/2019 yang dimiliki siswa belum optimal hal ini dibuktikan dari nilai ulangan harian matematika siswa terdapat 40% siswa mendapat nilai C.
- 1.2.4 Siswa kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara tahun pelajaran 2018/2019 kurang aktif dalam proses pembelajaran, khususnya pada muatan materi Matematika.
- 1.2.5 Siswa kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara tahun pelajaran 2018/2019 cenderung senang mengobrol saat jam pelajaran berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan dari guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini memiliki keterbatasan penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang jelas berkaitan dengan pelaksanaan penelitian ini. Adapun pembatasan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini yaitu : belum optimalnya kompetensi pengetahuan matematika, faktor penyebabnya adalah dalam proses pembelajaran disekolah khususnya untuk kompetensi pengetahuan matematika siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran dan kurangnya penerapan variasi model pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas kurang menarik yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Belum diterapkannya penggunaan media pembelajaran yang melibatkan budaya lokal Bali sebagai pendukung proses pembelajaran sehingga belum optimalnya kompetensi pengetahuan matematika siswa juga diakibatkan belum menggunakan model pembelajaran disekolah, sehingga perlu diterapkan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media *Konkret Budaya*

Lokal Bali yang akan berpengaruh terhadap penguasaan kompetensi pengetahuan matematika.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana kompetensi pengetahuan Matematika kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019 ?
- 1.4.2 Bagaimana kompetensi pengetahuan Matematika kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional pada siswa kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019?
- 1.4.3 Apakah terdapat perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1.5.1 Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 1.5.2 Untuk mendeskripsikan kompetensi pengetahuan Matematika siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019.
- 1.5.3 Untuk mengetahui perbedaan yang signifikan kompetensi pengetahuan matematika antara kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali dengan kelompok siswa yang dibelajarkan menggunakan pembelajaran konvensional kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak diantaranya :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Setelah diketahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali kelas IV SD Gugus Letkol Wisnu Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2018/2019 diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap ilmu pendidikan, khususnya pendidikan guru sekolah dasar sehingga dapat memperluas pengetahuan tentang model pembelajaran dalam proses pembelajaran Matematika.

1.6.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dalam penelitian ini dapat memberi manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

1.6.2.1 Siswa

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dan mampu meningkatkan kompetensi pengetahuan belajarnya.

1.6.2.2 Guru

Penelitian ini dapat membantu guru dalam upaya peningkatan kemampuan pemecahan masalah dalam pembelajaran Matematika yang dihadapi siswa, dan guru dapat memanfaatkan model pembelajaran *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali sehingga pembelajaran Matematika menjadi lebih bermakna dalam kehidupan siswa sehari-hari.

1.6.2.3 Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat dipakai sebagai dasar pertimbangan dalam memilih dan menetapkan strategi pembelajaran dengan penerapan model *Open Ended Problems* berbantuan media konkret budaya lokal Bali.

1.6.2.4 Peneliti Lain

Penelitian ini bisa dijadikan sebagai referensi kajian teoritis dan empiris dalam suatu penelitian selanjutnya.