

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Matematika merupakan ilmu yang mendasari segala ilmu. Dalam setiap bidang ilmu apapun matematika ikut serta dalam ilmu tersebut misalnya dalam bidang ekonomi, komputer, kimia, dan sebagainya. Dalam proses kehidupan pun matematika memiliki peranan tersendiri dari mulai sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi matematika digunakan. Namun pada kenyataannya matematika dianggap mata pelajaran yang masih dianggap sulit terutama oleh siswa. Hal ini buktikan dengan nilai Ujian Harian Siswa SMPN 1 Kota Sukabumi yang menunjukkan bahwa rata-rata nilai ujian ulangan siswa di tiga tahun terakhir ini yaitu 68. Selain nilai ujian harian yang dinilai belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) nilai siswa di ujian nasional yang berasal dari data magang selama di SMPN 1 Kota Sukabumi juga masih dinilai rendah hal ini dibuktikan dengan data dari tabel berikut :

**Tabel 1.1**  
**Nilai UN Siswa SMPN 1 Kota Sukabumi**

No	Tahun Pelajaran	Rata-rata UN					
		Bahasa Indonesia	Matematika	Bahasa Inggris	IPA	Jumlah	Rata-rata
1.	2013/2014	70.59	50.14	70.23	60.38	251.34	62.83
2.	2014/2015	79.61	54.06	70.04	62.92	266.63	66.65
3.	2015/2016	80.04	56.09	60.37	60.15	256.65	64.16

Dari hasil Ujian Nasional tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran matematika masih rendah dan masih jauh dari nilai KKM yang sudah ditentukan oleh sekolah yaitu 75. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah ditemukan di lapangan pada wawancara kepada salah satu guru matematika di SMPN 1 Kota Sukabumi tanggal 11 Desember 2017 bahwa penguasaan materi matematika masih kurang. Kesulitan tersebut disebabkan oleh kurangnya kemampuan pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Selain itu siswa yang tidak menguasai materi tersebut mempengaruhi teman-temannya yang lain untuk berdiskusi tapi bukan tentang matematika. Akibatnya ketika proses evaluasi atau ulangan siswa cenderung mendapatkan nilai dibawah KKM.

Salah satu mata pelajaran matematika yang dianggap masih kurang yaitu materi aritmatika sosial. Dalam materi aritmatika siswa dituntut agar dapat memecahkan suatu masalah menggunakan nalar dan kreativitas yang ia miliki. Kemudian materi aritmatika sosial ini sangat berhubungan dalam kehidupan sehari-hari dengan penggunaan aljabar.

Hasil penelitian Solaikh (2013) yang menyatakan kemampuan siswa untuk menyelesaikan soal aritmatika dapat dibagi menjadi tiga kemampuan yang berbeda antara lain dengan kemampuan yang tinggi, sedang dan rendah memberikan hasil terhadap ketiga kelompok tersebut dengan presentase 5,71 %, 37,14% dan 57,14 %. Kemudian dari hasil penelitian Setyono (2013) juga menyatakan tingkat kesalahan siswa terhadap materi pokok aritmatika yang berbentuk soal cerita masih sangat tergolong tinggi yaitu sebesar 57,84%. Data ini menunjukkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah kedalam materi pokok aritmatika sosial dinilai masih rendah.

Terkait rendahnya siswa dalam kemampuan pemecahan masalah maka harus adanya pembenahan untuk pembelajaran matematika. Pembenahan itu bisa dimulai dengan menerapkan model pembelajaran, metode, pendekatan, dan strategi yang kemudian digunakan kedalam pembelajaran. Model pembelajaran sendiri yaitu kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan dan fungsi pembelajaran. Untuk memilih model pembelajaran yang tepat merupakan masalah yang sangat penting bagi guru agar mengurangi permasalahan pembelajaran matematika misalnya kemampuan siswa terhadap pemecahan masalah yang rendah. Kemudian pembelajaran yang dapat diterapkan guru seharusnya dapat mewujudkan karya siswa. Siswa yang dituntun berfikir kritis dan kreatif serta dengan memberikan kesempatan siswa untuk menyampaikan ide kreatifnya. Pemilihan model pembelajaran yang sesuai dapat menyebabkan motivasi, semangat dan situasi siswa dalam pembelajaran. Sehingga dengan penerapan model yang tepat bersama berbagai indikator dapat meningkatkan kreatifitas siswa dalam pemecahan masalah yang pada akhirnya dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar yang diraih oleh siswa.

Salah satu pembelajaran yang dapat menyebabkan motivasi siswa, semangat siswa dan membuat siswa kreatif yaitu model pembelajaran *Assurance, Relevance, Interest, Assesment, Satisfication* atau sering disebut model pembelajaran ARIAS. Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran yang menekan pada percaya diri atau yakin pada siswa. Sejalan dengan hasil penelitian dari Sthywati (2011) yang menyatakan bahwa model ARIAS dapat membuat meningkatnya aktivitas siswa dalam pembelajaran. Selain dapat menyebabkan motivasi, semangat dan membuat siswa kreatif model pembelajaran ARIAS juga dalam proses pembelajaran menekan pada kegiatan sehari-hari siswa. Kegiatan sehari-hari siswa di zaman modern ini pun tidak terlepas dengan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang semakin maju.

Perkembangan IPTEK yang semakin maju, kesadaran masyarakat terhadap budaya yang terdapat diwilayahnya semakin menurun. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Wahyuni (2013) moderenisasi yang menyebabkan terkikisnya suatu budaya bangsa yang terdapat dalam masyarakat. Kemudian terkait dengan hal rendahnya kesadaran dalam budaya lokal maka harus ada usaha agar meningkatnya kembali kesadaran terhadap budaya. Usaha itu dapat dilakukan dengan cara diterapkannya hal yang dapat berkaitan dengan budaya lokal dalam pembelajaran yang berbasis budaya. Berbasis budaya ini merupakan kedaam strategi pencipta terhadap lingkungan belajar dan terancangnya pengalaman belajar yang dapat mengintegrasikan budaya kedalam bagian dalam proses pembelajaran (Sardjiwo, 2005 : 87).

Melihat berpengaruhnya pembelajaran yang berbasis budaya dalam hasil belajar siswa yaitu hasil pemecahan masalah, maka akan diteliti pula pengaruh proses keterampilan siswa dalam pembelajaran dengan hasil belajar yang dilakukan siswa. Keterampilan yang dimaksud merupakan keterampilan atau kemampuan dalam melaksanakan kegiatan dari pendekatan saintifik agar digunakan dalam proses pembelajaran seperti menanya, mengamati, menalar, mengkomunikasikan dan mencoba. Pengaruh tersebut terhadap hasil pembelajaran perlu ditelaah agar penilaian hasil siswa tidak lepas dari proses pembelajaran. Sesuai dengan pernyataan Permendikbud No. 104 Tahun 2014 mengenai hasil

belajar oleh guru pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah, bahwa penilaian hasil belajar oleh guru lepas kedalam proses pembelajaran. Sebagai upaya dalam meningkatkan kreatifitas untuk memecahkan suatu masalah dan membangkitkan kembali budaya terhadap siswa maka perlu dilakukan sebuah inovasi terhadap model pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan dijelaskan, maka peneliti mengadakan sebuah penelitian mengenai keefektivan model pembelajaran ARIAS berbasis budaya terhadap kemampuan pemecahan masalah.

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan rumusan latar belakang, rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model pembelajaran ARIAS berbasis budaya lebih baik dari model pembelajaran ARIAS?
2. Apakah kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model pembelajaran ARIAS berbasis budaya lebih baik dari model pembelajaran langsung?
3. Apakah kemampuan pemecahan masalah siswa menggunakan model pembelajaran ARIAS lebih baik dari model pembelajaran langsung?

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian tidak menyimpang dari tujuannya maka penelitian ini harus memiliki batasan masalah. Batasan Masalah dalam penelitian yaitu penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kota Sukabumi menggunakan tiga model pembelajaran yaitu ARIAS yang berbasis Budaya, model pembelajaran ARIAS dan model pembelajaran langsung. Kemudian kemampuan yang diukurnya yaitu pemecahan masalah dan Budaya yang dimaksud adalah pengenalan mengenai budaya budaya yang ada di Kota Sukabumi.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS berbasis budaya dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS.
2. Untuk mengetahui perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS berbasis budaya dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.
3. Untuk mengetahui perbandingan kemampuan pemecahan masalah siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung.

#### **E. Manfaat**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya :

1. Manfaat teoritis
  - a. Hasil penelitian ini dapat menambah, memperkuat dan melengkapi teori terkait dengan model-model pembelajaran matematika
  - b. Sebagai acuan dalam pengembangan model-model pembelajaran bagi penelitian selanjutnya.
2. Manfaat praktis
  - a. Dapat memberikan pengetahuan bagi guru untuk dapat menggunakan model-model pembelajaran khususnya model pembelajaran ARIAS berbasis budaya dan pembelajaran langsung.
  - b. Sebagai pemicu untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa.
  - c. Membangkitkan semangat belajar siswa terhadap pembelajaran matematika.
  - d. Bagi pembaca dapat member motivasi dan sebagai rujukan untuk penelitian selanjutnya.