

Research Article

Meningkatkan Rasa Ingin Tahu Dengan Menggunakan Metode Pemecahan Masalah Di Sekolah Dasar

Yantoro¹, Indah Permata Syari²

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia

Article Information

Reviewed : Feb 20, 2017

Revised : April 10, 2017

Available Online : Jun 10, 2017

Keyword

Curiosity, problem solving, math learning

Correspondence

e-mail : yantoro@unja.ac.id

ABSTRACT

This research is a class action research that aims to determine the use of problem solving methods in enhancing the curiosity of students in the Learning Mathematics lesson of V C class at SD Negeri 34/I Teratai. Consisting of three cycles, where the data is taken is the observation data through the observation sheet of curiosity students performed in each learning process using problem solving methods. This research is conducted with 4 stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The results of this study demonstrated the use of problem solving methods can increase the curiosity of students in class V C at SD Negeri 34/I Teratai. Based on the recapitulation of the percentage of curiosity students indicate the presence of an increase, proven from the cycle I would like to know 63.54% students increase in cycle II to 66.67% and increase again at cycle III to 84.89%. Based on the results of the study, it can be concluded that the method of problem solving can increase the curiosity of the class V C students in SD Negeri 34/I Teratai.

DOI : <https://doi.org/10.22437/gentala.v2i1.6820>

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran di sekolah dasar khususnya pada pelajaran matematika, selama penulis melakukan observasi masih banyak terdapat siswa yang sulit dalam memahami pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran di kelas V C SD Negeri 34/I Teratai. Pada kegiatan pembelajaran guru langsung terfokus pada papan tulis untuk memberikan dan menerangkan rumus lalu memberikan beberapa contoh masalah. Setelah itu, guru melatih pemahaman siswa dengan memberikan tugas pada buku cetak yang berisi masalah atau soal yang berkaitan dengan materi yang telah diberikan oleh guru. Kegiatan terakhir guru tidak melakukan umpan balik. Guru hanya meminta siswa untuk mengoreksi tugas dan mengumpulkannya.

Dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan selama ini di dalam kelas, menimbulkan kebiasaan belajar yang buruk terhadap siswa. Siswa yang sedang mengikuti proses

pembelajaran di kelas cenderung tidak percaya diri dengan pekerjaannya melalui pemahamannya sendiri di dalam menyelesaikan masalah dari soal yang telah diberikan oleh guru. Hal ini tentu akan menimbulkan sifat mencontek dalam diri siswa, karena siswa kurang mampu mengembangkan informasi dan pengetahuan dasar yang mereka miliki sendiri dan merumuskannya menjadi sebuah pemahaman.

Proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) yang dilaksanakan setiap harinya merupakan interaksi yang dilakukan guru dan siswa dalam mengakomodasi dan mengasimilasi ilmu pengetahuan. Pada kegiatan ini siswa merupakan objek dari rancangan guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jika siswa tidak mencapai tujuan pembelajaran akan menjadi tanggung jawab guru untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa pada pembelajaran matematika dengan menggunakan metode pemecahan masalah dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 menyatakan bahwa pola pembelajaran harus berpusat pada siswa, bersifat interaktif (guru-siswa-masyarakat-lingkungan-sumber/media lainnya), siswa aktif mencari, berbasis tim/kelompok, serta pembelajaran yang aktif dan kritis. Pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan keseimbangan antara pengembangan sikap spiritual dan sosial, rasa ingin tahu, pengetahuan, kreativitas, keterampilan, kerja sama dengan kemampuan intelektual dan psikomotorik; memberikan pengalaman belajar terencana di mana peserta didik menerapkannya pada situasi di sekolah dan masyarakat. Sesuai dengan standar isi dan tujuan pembelajaran yang telah disebutkan, terlihat bahwa rasa ingin tahu menjadi salah satu kebutuhan yang harus dimiliki siswa agar tujuan pendidikan dapat tercapai. Tujuan yang telah dijabarkan di atas tentu tidak mudah untuk direalisasikan. Idealnya, suatu pembelajaran dikatakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai jika proses pembelajaran di kelas disesuaikan dengan karakteristik siswa, pengaturan kelas dan teknik penyampaian materi.

Pada dasarnya setiap siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal di sekitar yang menarik baginya. Rasa ingin tahu inilah yang perlu dikembangkan dan difasilitasi oleh guru. Rasa ingin tahu penting dalam menumbuhkan kembangkan pengetahuan dan pengalamannya. Namun masih dijumpai kondisi dimana proses pembelajaran yang berpusat pada guru. Siswa hanya menerima materi yang diberikan tanpa adanya upaya untuk memperoleh informasi dari sumber lain. Padahal sumber belajar telah banyak disediakan, seperti media cetak

maupun elektronik. Dalam upaya mengembangkan rasa ingin tahu siswa, proses pembelajaran siswa harus didorong untuk aktif dalam menemukan jawaban atas rasa ingin tahunya. Oleh karena itu diperlukan suatu proses pembelajaran yang mendorong dan melibatkan siswa aktif. Rasa ingin tahu menjadi dasar dalam mempelajari sesuatu sehingga mendorong dan menjadi motivasi. Rasa ingin tahu dapat menciptakan motivasi untuk menemukan, mengetahui dan mempelajari suatu materi. Oleh karena itu perlu diciptakan iklim pembelajaran di kelas yang dapat menciptakan dan memelihara rasa ingin tahu siswa. Rasa ingin tahu merupakan salah satu sikap yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran matematika.

Dengan pergeseran paradigma pembelajaran, siswa merupakan pusat pembelajaran dan guru menjadi fasilitator. Guru menyusun dan menyediakan bahan ajar sedangkan siswa lebih aktif dalam menemukan dan memproses ilmu pengetahuan yang akan menjadi tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran, diantaranya adalah faktor guru, faktor siswa, sarana, alat dan media, serta lingkungan. Sudah seharusnya tenaga pendidik memperhatikan faktor yang mempengaruhi pembelajaran.

Sebagai investasi utama maka pendidikan perlu mengasah rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu pada setiap orang amatlah penting. Rasa ingin tahu itu penting dalam pembelajaran. 1) Membuat pikiran siswa menjadi aktif. 2) Membuat siswa menjadi para pengamat yang aktif. 3) Rasa ingin tahu akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik siswa untuk mempelajarinya lebih dalam. 4) Rasa ingin tahu membawa kejutan-kejutan kepuasan dalam diri siswa, dan meniadakan rasa bosan untuk belajar.

Rasa ingin tahu ini dapat diperoleh melalui bertanya pada guru, pada temandan melalui berbagai sumber dari buku yang dimiliki siswa. Diharapkan pada tahapan awal ini, kemampuan rasa ingin tahu siswa berkembang guna memicu kemampuan berpikir siswa. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran matematika siswa banyak tidak mendengarkan guru saat mengajar di depan kelas, siswanya ada yang ribut, memainkan kertas ataupun peralatan yang ada di atas meja yang mereka mainkan, mengganggu teman sebangku yang lagi mendengarkan penjelasan dari guru. Akibat siswa yang sering ribut dan mengganggu teman sebangkunya di dalam kelas mengakibatkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran matematika mereka kurang.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa yaitu dengan menggunakan metode pemecahan masalah. Menurut Suyanto dan Jihad (2013:124)

Pemecahan masalah merupakan satu proses berpikir ilmiah. Proses pemecahan masalah tersebut dilakukan oleh siswa, ketika siswa dihadapkan pada persoalan yang mereka temukan sendiri atau masalah yang sengaja diberikan dalam proses pembelajaran. Tujuan penggunaan metode ini adalah untuk memberikan kemampuan dasar dan teknik kepada siswa agar mereka dapat memecahkan masalah menggunakan kaidah ilmiah dengan teknik dan langkah-langkah berpikir kritis dan rasional.

Rasa ingin tahu tidaklah sulit untuk kamu terapkan dalam keseharianmu karena hal itu merupakan suatu langkah yang mudah untuk membuatmu menjadi pribadi yang lebih baik lagi. Dengan sedikit dukungan dari dirimu untuk meyakinkan dirimu bahwa kamu bisa menjadi lebih baik, maka untuk menjadi pintar akan menjadi mudah apalagi kalo kamu mendasarinya dengan rasa ingin tahu.

Berikut beberapa tips untuk menciptakan sendiri rasa ingin tahu kamu:

1. Selalu berpikiran terbuka
2. Berpikirlah dua kali
3. Teruslah bertanya
4. Jangan cepat bosan
5. Belajar adalah hal yang menyenangkan
6. Banyak Membaca

Jadi, salah satu faktor untuk membuat kita menjadi pintar adalah dengan mempunyai rasa ingin tahu. Dengan beberapa tips diatas semoga kamu bisa menciptakan sendiri rasa ingin tahu untuk menjadi orang yang berwawasan luas.

Menurut Susanto (2014:186) Pendidikan matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, di samping itu matematika juga merupakan faktor pendukung dalam laju perkembangan dan persaingan di berbagai bidang. Matematika lahir karena dorongan kebutuhan manusia dengan bantuan matematika banyak peristiwa atau kejadian alam semesta ini yang dapat dipelajari.

Sebagai ilmu dasar, matematika dewasa ini telah berkembang amat pesat, baik materi maupun kegunaannya, sehingga dalam perkembangannya atau pembelajarannya di sekolah harus memperhatikan perkembangan-perkembangannya baik masa lalu, masa sekarang maupun kemungkinan- kemungkinan untuk masa depan. Namun hal itu kurang mendapat dukungan, baik dari segi sarana dan prasarana, guru, siswa, model, strategi dan metode pembelajaran.

Agar tujuan pembelajaran matematika dapat terwujud, maka perlu suatu perencanaan dalam pembelajaran matematika di kelas dan metode pembelajaran yang sesuai. Berdasarkan pengamatan di kelas V C SD Negeri 34/ 1 Teratai pada mata pelajaran matematika masih banyak siswa kurang memahami konsep matematika, kurangnya rasa ingin tahu siswa dalam memecahkan masalah dalam proses pembelajaran matematika. Sehingga anak takut untuk menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru dan anak takut menyelesaikan tugas dari guru di depan kelas.

Hakikat Rasa Ingin Tahu

Manusia mempunyai sifat serba ingin tahu sejak awal kehidupannya. Rasa ingin tahulah yang membuat anak bertambah pengetahuannya. Para ahli pendidikan umumnya sepakat bahwa salah satu ciri anak cerdas adalah memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar.

Pepatah mengatakan, “malu bertanya sesat di jalan”. Pepatah ini sangat relevan dengan karakter rasa ingin tahu pada berbagai hal. Rasa ingin tahu selalu menyisakan rasa penasaran. Penasaran inilah yang bisa mengantarkan seseorang untuk selalu bertanya dan menyimpan kekhawatiran terhadap sesuatu yang ingin diketahuinya. Itulah sebabnya mereka senang mengeksplorasi, belajar, dan menemukan hal-hal baru yang belum pernah ditemukan sebelumnya.

Menjadi seorang yang selalu ingin tahu sebenarnya bukanlah suatu perkara yang sulit, namun sering diperhadapkan dengan situasi keraguan, ketakutan, atau mungkin merasa belum mendesak untuk diketahui. Rasa ingin tahu adalah landasan dasar dalam proses belajar, karena dilakukan melalui proses bertanya dan bertanya, mencari informasi baru, mengumpulkan fakta, dari beberapa sumber, kemudian membentuk pendapat sendiri.

Menurut Yaumi (2014:102) Orang yang selalu ingin tahu terhadap sesuatu pasti melakukan beberapa hal sebagai berikut : (a) Mengajukan pertanyaan, (b) selalu timbul rasa penasaran, (c)

menggali dan menyelidiki, (d) tertarik pada berbagai hal yang belum ditemukan jawabannya, (e) mengintai, mengintip dan membongkar berbagai hal yang masih kabur.

Suatu hal yang membuat orang timbul rasa ingin tahu karena melihat sesuatu itu selalu menarik baginya. Jika hal ini membosankan orang cenderung mengabaikan dan tidak pernah mempunyai keinginan untuk menelusuri dan mengejar jawabannya.

Adapun empat alasan yang menjadi sebab penting mengapa rasa ingin tahu ini perlu dibangun dan dikembangkan dalam diri peserta didik. Menurut Kurniawan (2013:148)

- a) Rasa ingin tahu membuat pikiran peserta didik menjadi aktif.
- b) Rasa ingin tahu membuat peserta didik menjadi para pengamat yang aktif.
- c) Rasa ingin tahu akan membuka dunia-dunia baru yang menantang dan menarik peserta didik untuk mempelajarinya lebih dalam.
- d) Rasa ingin tahu membawa kejutan-kejutan kepuasan dalam diri peserta didik dan meniadakan rasa bosan untuk belajar.

Guru semestinya dapat membantu peserta didik mereka dalam menumbuhkan rasa ingin tahunya. Menurut Kurniawan (2013:149) ada beberapa cara yang dapat dilakukan :

- a) Ajari peserta didik untuk selalu membuka pemikiran mereka terhadap hal-hal baru, ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari.
- b) Ajari peserta didik untuk tidak selalu menerima suatu hal berbagai sesuatu kebenaran yang bersifat final.
- c) Ajari peserta didik untuk selalu dan banyak bertanya
- d) Ajari peserta didik untuk jangan pernah sekalipun memberikan label terhadap sesuatu hal sebagai sesuatu yang membosankan atau tidak menarik
- e) Ajari peserta didik untuk melihat dan menyadari bahwa belajar itu sesuatu yang menyenangkan
- f) Biasakan peserta didik untuk membaca beragam jenis bacaan untuk mengeksplorasi dunia-dunia baru bagi mereka.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dan dari penjelasan yang diuraikan peneliti berpendapat bahwa rasa ingin tahu dapat membuka pemikiran terhadap hal-hal baru ataupun hal-hal yang sudah pernah mereka pelajari, selalu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk banyak bertanya yang mereka belum mengerti tentang pelajaran yang akan diajarkan dan

membuat suasana di dalam kelas tetap tertib dan peserta didik dapat menyadari bahwa belajar itu sangat menyenangkan.

Rasa ingin tahu memang sudah semestinya tumbuh sebagai bagian karakter peserta didik. Dengan rasa keingintahuan yang tinggi, seorang peserta didik akan mempunyai keinginan untuk selalu belajar tanpa harus dipaksa dan tidak mudah dibodohi serta ditipu oleh informasi yang sesat. Ia tidak akan menerima segala yang diberikan dunia padanya, tetapi ia akan bertanya, mencari tahu penjelasan di balik setiap fenomena yang terjadi di dunia.

Daryanto dan Darmiatun (2013:131) berpendapat bahwa “ada dua jenis indikator yang dikembangkan dalam hal ini yaitu indikator sekolah dan kelas”. Indikator sekolah dan kelas adalah penanda yang digunakan oleh kepala sekolah, guru, dan personalia sekolah dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi sekolah sebagai lembaga pelaksanaan pendidikan budaya dan karakter bangsa. Indikator ini berkenaan juga dengan kegiatan sekolah yang diprogramkan dan kegiatan sekolah sehari-hari (rutin).

Disamping itu, indikator kelas nilai rasa ingin tahu juga memiliki peran dalam kegiatan pembelajaran seperti dikatakan Daryanto dan Darmiatun (2013:138) mengemukakan bahwa indikator kelas adalah sebagai berikut : (1) Menciptakan suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu (2) Eksplorasi lingkungan secara terprogram (3) Tersedia media komunikasi atau informasi (media cetak atau media elektronik).

Lain halnya Indikator rasa ingin tahu siswa dalam pembelajaran menurut Kurniawan (2013:149) yang merupakan indikator rasa ingin tahu siswa di kelas adalah:

- (1) Terciptanya suasana kelas yang mengundang rasa ingin tahu
- (2) Selalu banyak bertanya
- (3) Tidak menerima sesuatu pembelajaran sebagai sesuatu yang membosankan dan menarik
- (4) Terlihat dan memahami ketika dalam pembelajaran merasakan menyenangkan.

Dari beberapa pendapat ahli diatas dapat diambil kesimpulan rasa ingin tahu berperan dalam lingkungan sekolah juga pada lingkungan kelas pada saat pembelajaran disekolah siswa yang memiliki rasa ingin tahu yang baik akan memiliki pengetahuan, dan tidak bosan untuk belajar. Maka dari itu diperlukan kriteria untuk melihat apakah anak tersebut memiliki rasa ingin tahu atau tidak. Adapun kriteria yang bisa digunakan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Mendengarkan penjelasan dengan seksama

2. Mampu bertanya tentang apa yang belum dimengerti dan yang baru diketahuinya
3. Memperhatikan bahan ajar guru, terutama media yang digunakan dalam proses pembelajaran
4. Antusias siswa untuk mencoba menyentuh hal-hal yang baru diketahuinya
5. Siswa aktif dan senang mengikuti setiap pembelajaran.

Pengertian Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah bukan hanya sekedar metode mengajar tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam pemecahan masalah dapat menggunakan metode-metode lainnya dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Metode pemecahan masalah adalah metode mengajar dengan jalan menghadapkan siswa pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh siswa sendiri dengan mengarahkan segala kemampuan yang ada pada diri siswa tersebut.

Menurut Hamdani (dalam Hayati, 2013:33) Metode pemecahan masalah adalah suatu cara menyajikan pelajaran dengan dorongan siswa untuk mencari dan memecahkan suatu masalah atau persoalan dalam rangka pencapaian tujuan belajar.

Metode pemecahan masalah juga dikenal Metode *Brainstorming*, ia merupakan metode yang merangsang berpikir dan menggunakan wawasan tanpa melihat kualitas pendapat yang disampaikan oleh siswa. Guru disarankan tidak berorientasi pada metode tersebut, akan tetapi guru hanya melihat jalan pikiran yang disampaikan oleh siswa, pendapat siswa, serta memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat mereka, dan sekali-kali guru tidak boleh tidak menghargai pendapat siswa, sekalipun pendapat siswa tersebut salah menurut guru.

Metode ini dapat dilaksanakan apabila siswa telah berada pada tingkat yang lebih tinggi dengan prestasi yang tinggi pula, tetapi metode ini perlu diwaspadai karena akan menimbulkan frustrasi di kalangan siswa, lantaran masing-masing mereka belum dapat menemui solusinya dari proses yang kita lakukan. Akan tetapi guru dapat menggambarkan bahwa yang diminta adalah buah pikiran dengan alasan-alasan rasional (Yamin, 2012:108)

Menurut Djamarah dan Zain (2013:91) Metode pemecahan masalah bukan hanya sekedar metode mengajar, tetapi juga merupakan suatu metode berpikir, sebab dalam pemecahan masalah dapat menggunakan metode-metode lainnya yang dimulai dengan mencari data sampai kepada menarik kesimpulan.

Menurut Iskandar (2012:135) metode pemecahan masalah digunakan untuk mencari pemecahan masalah dan menarik kesimpulan. Metode ini akan melibatkan banyak kegiatan sendiri dengan bimbingan dari para pengajar.

Agar pembelajaran metode pemecahan masalah ini mampu membantu siswa dalam memahami konsep-konsep matematika, menurut Djamarah dan Zain (dalam Susanto, 2014: 203) ada tiga hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam menerapkan pembelajaran ini, yaitu :

1. Menentukan suatu masalah yang tingkat kesulitannya sesuai dengan tingkat berpikir siswa, tingkat sekolah dan kelasnya serta pengetahuan yang telah dimiliki oleh siswa.
2. Proses belajar mengajar dengan menggunakan metode ini sering membutuhkan waktu yang cukup banyak, oleh sebab itu, guru harus membuat suatu desain pembelajaran sebaik mungkin, sehingga tujuan dari kurikulum tetap tercapai dengan waktu yang disediakan.
3. Harus mengubah kebiasaan siswa belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir memecahkan masalah sendiri atau kelompok.

Berikut ini langkah-langkah metode *problem solving* (metode pemecahan masalah) Menurut Djamarah dan Zain (2013:92) :

- a. Adanya masalah yang jelas untuk dipecahkan. masalah ini harus tumbuh dari siswa sesuai dengan taraf kemampuannya.
- b. Mencari data atau keterangan yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.
- c. Menetapkan jawaban sementara dari masalah tersebut. Dugaan jawaban ini tentu saja didasarkan kepada data yang telah diperoleh
- d. Menguji kebenaran jawaban sementara tersebut. Dalam langkah ini siswa harus berusaha memecahkan masalah sehingga betul-betul yakin bahwa jawaban tersebut betul-betul cocok.
- e. Menarik kesimpulan

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dan dari penjelasan yang diuraikan peneliti berpendapat bahwa menentukan suatu masalah harus dilihat dari tingkat kesulitan sesuai dengan tingkat berpikir siswa sejauh mana peserta didik mengerti tentang pembelajaran matematika menggunakan metode pemecahan masalah, membutuhkan waktu yang cukup banyak dan harus mengubah kebiasaan siswa dalam belajar dengan mendengarkan dan menerima informasi dari guru menjadi belajar dengan banyak berpikir dalam memecahkan masalah.

Pembelajaran Matematika

Matematika berasal dari bahasa latin *manthanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Matematika dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti, yang kesemuanya berkaitan dengan penalaran. Matematika berfungsi mengembangkan kemampuan berhitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi pecahan.

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Pembelajaran di dalamnya mengandung makna belajar dan mengajar, atau merupakan kegiatan belajar mengajar. Belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa di dalam pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Riedesel (dalam Hariyanto, 2015:24) mengemukakan pandangan baru mengenai apa yang dimaksud dengan matematika dan pelajaran matematika sebagai berikut :

1. Matematika bukan sekedar berhitung
2. Matematika merupakan kegiatan pembangkitan masalah dan pemecahan masalah
3. Matematika merupakan kegiatan menemukan dan mempelajari pola serta hubungan
4. Matematika merupakan cara berpikir atau alat berpikir
5. Matematika merupakan bangunan pengetahuan yang terus berubah dan berkembang
6. Matematika adalah sebuah bahasa
7. Matematika bermanfaat bagi semua orang
8. Pelajaran matematika bukan hanya sekedar untuk mengetahui matematika, tetapi terutama untuk melakukan matematika
9. Pelajaran matematika merupakan suatu jalan menuju berpikir merdeka.

Pembelajaran matematika di sekolah dasar terletak pada pemahaman konsep dasar dari ilmu matematika, penataan nalar, kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, pembentukan sikap, dan keterampilan dalam penerapan matematika pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan tujuan pembelajaran matematika tersebut, dapat dimengerti bahwa matematika itu bukan saja dituntut sekedar menghitung, tetapi siswa juga dituntut agar lebih mampu menghadapi berbagai masalah dalam hidup ini. Masalah itu baik mengenai matematika itu sendiri maupun masalah dalam ilmu lain. Maka pelajaran matematika di SD perlu dirancang sebaik mungkin agar siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika adalah proses pemberian pengalaman belajar kepada siswa melalui serangkaian kegiatan yang terencana sehingga siswa memperoleh kompetensi tentang bahan matematika yang dipelajari. Salah satu komponen yang menentukan ketercapaian kompetensi adalah menggunakan strategi matematika yang sesuai dengan (1) topik yang dibicarakan, (2) tingkat perkembangan intelektual siswa, (3) prinsip dan teori belajar, (4) keterlibatan siswa secara aktif, (5) keterkaitan dengan kehidupan siswa sehari-hari, (6) pengembangan dan pemahaman penalaran matematis.

Susanto (2014:186) pembelajaran matematika adalah suatu proses belajar mengajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi matematika.

Pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan. Kegiatan tersebut adalah belajar dan mengajar. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara siswa dengan guru, antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan lingkungan di saat pembelajaran matematika sedang berlangsung.

Dalam proses pembelajaran matematika, baik guru maupun siswa bersama-sama menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran ini akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan dari segi hasil : (1) dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau sebagian besar peserta didik terlibat secara aktif, baik fisik, mental maupun sosial dalam proses pembelajaran, di samping menunjukkan semangat

belajar yang tinggi, dan percaya pada diri sendiri. (2) dari segi hasil, pembelajaran dikatakan efektif apabila terjadi perubahan tingkah laku ke arah positif, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kini muncul anggapan baru bahwa guru bertugas membantu siswa untuk membangun dan mengembangkan penalaran siswa sendiri sebagai mediator. Sebagai mediator, guru membantu mengarahkan gagasan, ide atau pemikiran siswa sesuai dengan konteks pelajaran, membantu siswa melihat hubungan antara satu pemikiran dengan pemikiran lain dan mendorong siswa untuk pengetahuan baru mereka. Dengan pemberian dorongan yang dilakukan oleh guru memungkinkan siswa memecahkan masalah, melaksanakan tugas atau mencapai sasaran yang tidak mungkin diusahakan siswa sendiri. Dorongan merupakan semua strategi yang digunakan guru dalam membantu usaha belajar siswa melalui campur tangan yang bersifat memberi dukungan. Dorongan yang diberikan guru misalnya adalah pemberian petunjuk kecil, pemberian model prosedur penyelesaian tugas yang bermacam-macam, dan pemberitahuan tentang kesalahan dalam langkah-langkah mengerjakan soal.

Tujuan Pembelajaran Matematika

Tujuan pembelajaran matematika di SD adalah (1) mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur, dan efektif, (2) mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan, (3) menambah dan mengembangkan keterampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari, (4) mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dalam diri siswa dan luar diri siswa. Faktor dalam diri siswa salah satunya adalah sikap siswa. Dalam proses pembelajaran matematika perlu diperhatikan sikap positif siswa terhadap matematika. Sikap positif terhadap matematika perlu diperhatikan karena berkorelasi positif dengan prestasi belajar matematika. Siswa yang menyukai matematika, prestasinya cenderung tinggi dan sebaliknya siswa yang tidak menyukai matematika prestasinya cenderung rendah.

Bagi siswa yang bersikap positif terhadap matematika memiliki ciri antara lain: menyenangi matematika, terlihat sungguh-sungguh dalam belajar matematika, memerhatikan guru dalam menjelaskan materi matematika, menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu, berpartisipasi aktif dalam berdiskusi dan mengerjakan tugas-tugas rumah dengan tuntas. Adapun siswa yang bersikap negatif terhadap matematika, jarang menyelesaikan tugas matematika, dan merasa cemas dalam mengikuti pelajaran matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini diselenggarakan pada semester genap tahun ajaran 2015/2016 subjek penelitian adalah siswa kelas V C SD Negeri 34/1 Teratai. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini akan dilaksanakan dalam beberapa siklus hingga tujuan penelitian ini tercapai. Dimana setiap siklusnya terdiri dari dua pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan secara berkolaborasi dengan Ibu Eflindar selaku wali kelas V C.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi dan dokumentasi. Pada observasi menggunakan instrumen berupa pengamatan atau observasi. Observasi digunakan peneliti karena banyak kejadian penting yang hanya dapat diperoleh selama observasi. Hal ini dimaksudkan untuk menjaga keaslian dan akurasi data yang diperoleh dari lapangan. Catatan dalam observasi merupakan catatan mengenai semua peristiwa yang dialami, baik yang dilihat peneliti maupun yang didengar oleh peneliti. Teknik dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang memanfaatkan dokumen–dokumen tertulis, gambar, foto, atau benda–benda lainnya yang berkaitan dengan aspek–aspek yang diteliti. Di dalam penelitian ini teknik dokumentasi digunakan untuk menyajikan gambaran–gambaran yang terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung dimulai dari siklus 1 hingga siklus terakhir dimana penelitian dianggap sudah cukup berhasil.

Analisis penelitian menggunakan analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif yaitu menghitung seberapa besar peningkatan rasa ingin tahu siswa setelah di berikan tindakan yaitu dengan metode pemecahan masalah. Analisis kualitatif yaitu menggambarkan data dengan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci. Teknis analisis data ini

diperoleh dengan cara merefleksikan hasil observasi. Data observasi yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis secara deskriptif, sehingga mampu memberikan gambaran yang jelas tentang pembelajaran yang dilakukan guru pada saat pembelajaran Matematika berlangsung yaitu dengan menggunakan metode pemecahan masalah Matematika

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada siklus 1 menggunakan metode pemecahan masalah belum mampu meningkatkan rasa ingin tahu dengan efektif dengan mendapat persentase sebesar 62,50% dan 64,58%. (2) Pada perbaikan di siklus 2 berjalan lebih efektif. Dengan data bahwa pada siklus 2 ini mendapat persentase sebesar 65,63% dan 67,71%. Meskipun berjalan lebih efektif tetapi persentase yang didapat masih belum mencapai kriteria ketuntasan 75-84,99%. (3) Di siklus 3 persentase rasa ingin tahu siswa mengalami peningkatan dengan persentase 83,33% dan 86,46%. Hal ini berarti persentase yang didapat sudah mencapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu 75-84,99%. (4) Terdapat peningkatan berturut-turut di setiap pertemuan siklus 1, 2 dan 3 dengan jenjang 62,50%, 64,58%, 65,63%, 67,71%, 83,33% dan 86,46%. Terbukti terdapat peningkatan rasa ingin tahu siswa setelah menggunakan metode pemecahan masalah. Pada siklus 3 tercapai kriteria keberhasilan yang diinginkan yaitu 75-84,99% dengan persentase yang didapat sebesar 83,33% dan 86,46% dengan kategori “baik”.

Pembahasan

Menurut Saputro (Asyhar, 2010:5) Tugas guru dalam proses pembelajaran, di samping menyampaikan informasi, juga bertugas mendiagnosis kesulitan belajar siswa, menyeleksi materi ajar, mensupervisi kegiatan belajar, menstimulus kegiatan belajar siswa, memberikan bimbingan belajar, menggunakan media, strategi dan metode yang digunakan yaitu pemecahan masalah.

Guru sebelum melakukan kegiatan mengajar terlebih dahulu guru menyiapkan bahan ajar yang akan diajarkan kepada siswa yang ada di dalam kelas, seperti menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) supaya guru lebih memahami materi yang akan diajarkan kepada siswa pada saat pembelajaran dimulai.

KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, yaitu menggunakan metode pemecahan masalah dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan rasa ingin tahu siswa di kelas VC SDN.No.34/I Teratai maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan langkah-langkah metode pemecahan masalah dapat meningkatkan rasa ingin tahu. Tindakan yang diberikan dengan menggunakan metode pemecahan masalah mampu meningkatkan rasa ingin tahu siswa dengan baik.

Implikasi

Berdasarkan hasil Penelitian maka dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut : (1) Dalam menggunakan metode pemecahan masalah sebaiknya diiringi dengan model pembelajaran yang menarik. (2) Pembelajaran dengan menggunakan metode pemecahan masalah tidak hanya dilakukan pada pembelajaran matematika saja tetapi pada pembelajaran yang lain juga bisa digunakan. (3) Bagi siswa diharapkan agar memiliki rasa ingin tahu yang lebih tinggi dan dapat berpartisipasi secara aktif dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pemecahan masalah. (4) Bagi sekolah hendaknya dengan hasil penelitian ini dapat menentukan kebijakan pelaksanaan pembelajaran agar metode pemecahan masalah dapat diterapkan dalam proses pembelajaran secara efektif sehingga rasa ingin tahasiswa dapat meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi.2013. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2010. *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada.
- Daryanto dan Darmiatun. 2013. *Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta:Gava Media.

- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fadlillah, Muhammad dan Khorida, Lilif Mualifatu. 2013. *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*.Jogjakarta : Ar-Ruzz Media.
- Hayati, Cinthia Nur. 2013. *Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pecahan Dengan Metode Pemecahan Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gumayun 01 Kabupaten Tegal*, Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang.
- Hariyanto, Febri. 2015. *Pengaruh Media AudioVisual Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat Kelas V Sekolah Dasar Negeri 13/1 Kecamatan Muara Bulian*, Skripsi, Universitas Jambi, Jambi.
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta : Referensi
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama
- Kurniawan, Syamsul. 2013. *Pendidikan Karakter Konsepsi dan implementasinya Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*.Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Mustari. 2011. *Nilai Karakter Refleksi Untuk Pendidikan*. Yogyakarta: Laksbang Pressindo.
- Sudjana, Nana. 2008. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo Offset.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*.Jakarta : Kencana.
- Suyanto dan Jihad, Asep. 2013. *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta : Erlangga Group.
- Tarigan. 2006. *Pembelajaran Matematika Realistik*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Yamin, Martinis. 2012. *Desain Baru Pembelajaran Konstruktivistik*. Jakarta : Referensi.
- Yaumi, Muhammad. 2014. *Pendidikan Karakter Landasan, Pilar & Implementasi*.Jakarta : Kencana
- Yantoro, Y., & Liansari, D. (2016). Meningkatkan Karakter Tanggung Jawab Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 1(2), 190-200.
<https://doi.org/10.22437/gentala.v1i2.7108>