

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, salah satu fungsi pendidikan nasional yaitu mengedepankan pengembangan kemampuan dan pembentukan watak serta peradaban bangsa yang bermartabat yang pada hakikatnya berhubungan dengan pembentukan karakter pada diri peserta didik. Di lingkungan sekolah, karakter dapat diajarkan melalui pendidikan karakter. Salah satu nilai karakter yang perlu dikembangkan adalah karakter rasa ingin tahu.

Menurut Kemendiknas (2010: 10), “Karakter rasa ingin tahu merupakan cara berpikir, sikap dan perilaku yang mencerminkan penasaran dan keingintahuan terhadap segala hal yang dilihat, didengar, dan dipelajari secara lebih mendalam”, maka dalam mempelajari matematika karakter rasa ingin tahu perlu dikembangkan agar peserta didik menjadi lebih aktif. Kegiatan mempelajari matematika yang didasari rasa penasaran dan keingintahuan akan mendorong peserta didik untuk terus belajar. Hal ini dapat membantu peserta didik dalam mempelajari matematika terutama pada konsep matematika.

Dalam mempelajari matematika, pemahaman konsep sangat penting untuk peserta didik. Tidak hanya mengenal konsep tetapi peserta didik harus dapat menghubungkan antara satu konsep dengan konsep lainnya. Karena pada dasarnya konsep dalam matematika saling berhubungan. Jika peserta didik telah memahami suatu konsep matematika, maka akan memudahkan peserta didik dalam mempelajari konsep matematika berikutnya. Hal ini tentu akan berdampak baik pada pemahaman konsep yang diperoleh peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada salah satu guru matematika SMPN 1 Balong, guru sudah berusaha melibatkan peran peserta didik dalam proses pembelajaran. Namun, faktanya usaha guru dalam melibatkan peserta didik ini tidak disambut baik oleh peserta didik. Menurut guru tersebut, peserta didik masih bersikap pasif. Pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik tidak banyak mengajukan pertanyaan maupun berpendapat padahal sebenarnya peserta didik kurang memahami materi yang dipelajari. Dalam tugas kerjasama kelompok, peserta didik juga tidak banyak berpendapat maupun saling berdiskusi tentang materi yang dibahas oleh guru. Hal ini menunjukkan bahwa karakter rasa ingin tahu peserta didik kurang berkembang. Akibat rasa keingintahuan peserta didik yang rendah tersebut, berdampak terhadap pemahaman konsep peserta didik. Menurut guru, berdasar pada hasil latihan soal pada LKS masih banyak peserta didik yang belum bisa menerapkan konsep yang telah diajarkan. Diantaranya masih ada peserta didik yang keliru dalam menyelesaikan soal, bahkan ada peserta didik yang sama sekali tidak dapat menyelesaikan soal. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik masih rendah. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan pemahaman konsep peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran SQ4R.

Model SQ4R kependekan dari *survey, question, read, recite, record, review*. Model ini dapat diterapkan pada mata pelajaran matematika karena dalam model ini peserta didik dituntut untuk aktif dalam tahap *survey* (penelaahan pendahuluan), *question*

(bertanya), *read* (membaca), *recite* (mengutarakan kembali), *record* (menandai), dan *review* (mengulang kembali). Model ini memberikan strategi yang diawali dengan membangun gambaran umum terhadap materi yang dipelajari, menumbuhkan pertanyaan pada diri peserta didik tentang materi yang dipelajari, dan mencari jawaban atas pertanyaan yang dibuat. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran SQ4R dapat dijadikan sebagai alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang bermakna serta mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengangkat judul “*Penerapan Model Pembelajaran SQ4R (Survey, Question, Read, Recite, Record, Review) untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu dan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas VII di SMPN 1 Balong*”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, maka penelitian tindakan berbasis kelas yang akan dilaksanakan ini memiliki rumusan masalah:

1. Bagaimana penerapan model SQ4R pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan pemahaman konsep peserta didik kelas VII di SMPN 1 Balong?
2. Bagaimana peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik kelas VII di SMPN 1 Balong setelah menerapkan model SQ4R?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman konsep peserta didik kelas VII di SMPN 1 Balong setelah menerapkan model SQ4R?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui penerapan model SQ4R pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan karakter rasa ingin tahu dan pemahaman konsep peserta didik kelas VII di SMPN 1 Balong.
2. Mengetahui peningkatan karakter rasa ingin tahu peserta didik setelah menerapkan model SQ4R kelas VII di SMPN 1 Balong.
3. Mengetahui peningkatan pemahaman konsep peserta didik setelah menerapkan model SQ4R kelas VII di SMPN 1 Balong.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi guru
Dapat digunakan sebagai masukan dalam mengatasi kesulitan-kesulitan yang dialami peserta didik khususnya masalah karakter rasa ingin tahu dan pemahaman konsep peserta didik.
2. Bagi peserta didik
Terutama sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih bervariasi dan menarik, kreatif, aktif, efektif dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi sekolah
Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan bantuan yang baik pada sekolah dalam rangka perbaikan proses belajar mengajar khususnya pada mata pembelajaran matematika.

1.5 Batasan Penelitian

Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model SQ4R.
2. Penelitian ini hanya dikenakan pada materi aritmatika sosial mata pelajaran matematika peserta didik kelas VIIIG SMPN 1 Balong tahun pelajaran 2017/2018.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 1 Balong tahun pelajaran 2017/2018 dengan jumlah peserta didik 21 anak.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari adanya perbedaan penafsiran atas istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, berikut diberikan definisi operasional dari istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Model pembelajaran SQ4R adalah kependekan dari *survey, question, read, recite, record, review*. Maksud dari model pembelajaran SQ4R yaitu, (1) *Survey*, mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci. (2) *Question*, membuat pertanyaan (mengapa-bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar). (3) *Read*, membaca teks dan mencari jawabannya. (4) *Recite*, mempertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama). (5) *Record*, menandai ide utama dari bacaan. (6) *Review*, meninjau ulang secara menyeluruh.
2. Rasa ingin tahu adalah sikap dan tindakan yang selalu berupaya untuk mengetahui lebih mendalam dan meluas dari sesuatu yang dipelajari, dilihat, dan didengar.
3. Pemahaman konsep adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam memahami konsep dan kemudian dapat mengemukakan kembali konsep yang diperoleh ke dalam bentuk lain baik dalam ucapan, tulisan atau mengaplikasikan konsep tersebut.