**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kunci kemajuan dan keunggulan bangsa. Melalui pendidikan akan dihasilkan manusia-manusia cakap yang dibutuhkan dalam proses pembangunan. Pendidikan merupakan salah satu hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa (Apriyanti, R., 2011). Ini berarti bahwa masalah kualitas pendidikan merupakan masalah yang sangat penting dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasionalmengamanatkan salah satu poin penting yaitu Peningkatan mutu pendidikan. Hal ini sangat mudah dipahami karena mutu pendidikan akan menjadi ujung tombak untuk meningkatkan daya saing bangsa (*nation competitiveness*) dalam menghadapi persaingan global. Peningkatan mutu pendidikan harus menyeluruh yang mencakup semua bidang ilmu atau mata pelajaran yang diberikan di sekolah. Akan tetapi, berbagai persoalan yang dihadapi, peningkatan mutu pendidikan dapat diprioritaskan pada mata pelajaran-mata pelajaran yang esensial. Salah satu mata pelajaran yang esensial tersebut adalah mata pelajaran ilmu dasar, yaitu Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Dalam hal ini Sutjipto (2005) menyatakan bahwa “Matematika merupakan salah satu pelajaran yang penting dikuasai siswa di sekolah karena banyak kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari”. Prioritas kepada mata pelajaran ini diberikan karena keduanya memiliki peranan sangat penting dalam pengembangan daya nalar dan kemampuan pemecahan masalah *(problem solving)*. Di samping itu, kedua mata pelajaran tersebut merupakan tulang punggung dari pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam rangka peningkatan mutu pendidikan, berbagai upaya telah dilakukan pemerintah RI. Salah satunya adalah menyediakan sarana atau wadah kompetisi atau lomba secara nasional dalam berbagai mata pelajaran seperti mata pelajaran Matematika dari berbagai jenjang pendidikan (SD sampai SMA) yang dinamai Olimpiade Sains Nasional (OSN) yang sudah dimulai sejak tahun 2002. Hal ini sejalan dengan Puja Astawa (2003) yang menyatakan bahwa tujuan pelaksanaan olimpiade matematika adalah untuk meningkatkan mutu pendidikan secara komprehensif melalui penumbuhkembangan budaya belajar, kreativitas, dan motivasi meraih prestasi terbaik dengan kompetisi yang sehat serta menjunjung nilai-nilai sportivitas.

Olimpiade Matematika merupakan salah satu wadah yang strategis untuk merealisasi paradigma pendidikan yang mengedepankan peningkatan daya nalar, kretivitas serta berpikir kritis yang harus diaplikasikan dalam setiap langkah pengembangan ke depan. Pelaksanaan olimpiade secara berkelanjutan akan berdampak positif pada pelaksanaan proses pembelajaran sehingga menjadi lebih kreatif dan inovatif (Wutzqa,U, et al., 2009). Pada gilirannya, siswa akan memiliki kesempatan mengembangkan seluruh aspek kepribadian dan kemampuannya melalui pembelajaran yang kreatif, efektif dan menyenangkan.

Khusus untuk Olimpiade Matematika internasional, tujuan pelaksanaannya adalah menemukan, mendorong, dan menantang bakat-bakat muda dalam Matematika; menumbuhkan persahabatan antara Matematikawan; dan memberikan kesempatan pertukaran informasi dan pikiran tentang pengajaran Matematika di sekolah-sekolah (Muchlis, A., 2003)

Olimpiade Matematika menguji kemampuan siswa untuk menyelesaikan masalah Matematika yang tidak rutin (Muchlis, A., 2003). Hal ini berarti bahwa siswa dituntut untuk menggunakan seluruh kemampuan Matematika yang telah diperoleh di sekolah secara kreatif untuk menyelesaikan soal-soal Matematika. Keberhasilan siswa dalam menyelesaikan soal-soal tidak rutin tergantung dari kreasi dan inovasi mereka dalam menerjemahkan dan merencanakan pemecahan masalah/soal-soal.

Dalam pelaksanaan pendidikan, guru memiliki peran yang strategis dan menentukan tercapainya tujuan pendidikan (Keeves, 1992). Guru mempunyai tugas mulai dari merencanakan pembelajaran, pemilihan metode dan strategi, penggunaan media, pelaksanaan pembelajaran sampai evaluasi, yang merupakan tugas yang cukup berat. Kebanyakan guru maupun siswa akan mengalami kesulitan menyelesaikan masalah atau soal-soal olimpiade jika tidak pernah belajar untuk memecahkan masalah. Menurut Polya (1973) mengatakan bahwa bantuan guru kepada siswanya tidak boleh terlalu banyak dan tidak boleh terlalu sedikit. Jika bantuan itu terlalu sedikit, siswa akan mengalami hambatan yang cukup besar. Sebaliknya jika bantuan tersebut terlalu banyak, maka para siswa akan memperoleh sedikit pengetahuan tentang pemecahan masalah tersebut.

Kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan siswa dalam mempelajari matematika. Dalam NCTM (2000) disebutkan bahwa standar proses dalam pembelajaran Matematika adalah pemecahan masalah, penalaran dan pembuktian, komunikasi, koneksi serta penyajian Matematika. Hal ini mengacu pada standar proses NCTM di atas, bahwa salah satu tujuan pembelajaran Matematika yang ditetapkan dalam kurikulum 2006 yang dikeluarkan Depdiknas adalah Pemecahan Masalah. Salah satu bentuk belajar dengan pendekatan pemecahan masalah adalah dengan memecahkan soal-soal olimpiade.

Agar kemampuan pemecahan masalah siswa dapat membaik, siswa harus selalu dibimbing dan diberi bantuan agar dapat mengkonstruksi pengetahuan. Ketika kompetensi siswa meningkat maka bantuan / bimbingan itu dapat dikurangi sampai akhirnya dihilangkan. Hal ini dinamakan scaffolding. Dalam konstruktivisme sosial, siswa belajar konsep atau membangun ide dengan berinteraksi diantara mereka (Selden, 2007). Interaksi dalam belajar matematika sangat diperlukan. Dengan adanya interaksi dalam kelas, maka siswa dilatih untuk aktif dalam proses belajar. Seorang ahli psikologi dari Rusia Lev Vygotsky mengikuti konsep dari konstruktivisme sosial. Menurut Vygotsky, proses konstruksi pengetahuan itu terjadi karena : (1) fungsi dan pentingnya bahasa dalam komunikasi sosial; (2) Zone of Proximal Development (ZPD) (Sugiatno, 2009). Guru bertugas sebagai mediator untuk menjembatani siswa untuk membangun dan mengembangkan pengetahuannya.

Scaffolding perlu dilakukan karena bantuan ini akan membantu siswa dalam memahami cara menyelesaikan soal sehingga siswa memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Ketika mengalami kesulitan siswa berharap ada bantuan dari guru untuk memahami materi matematika bukannya dengan mengulang penjelasan materi tersebut. Ketika siswa tidak paham, guru hanya menjelaskan ulang materi tersebut bukannya mencari cara agar siswa memahami materi yang sedang diajarkan. Ini berarti guru belum memberikan bantuan/scaffolding agar siswa memahami materi tersebut. Oleh karena itu perlu dilakukan penelitian untuk melihat tahapan scaffolding dalam pembelajaran. Oleh karena alasan tersebut, peneliti tertarik dalam mengkaji proses pemberian scaffolding. Sehingga dipilih judul “Deskripsi Proses Pemberian Scaffolding dalam Pemecahan Masalah Matematika Guru Pembina Olimpiade Matematika kelas VIII SMPN 1 Alla“

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis membuat suatu rumusan masalah yaitu:

“Bagaimana proses pemberian Scaffolding dalam pemecahan masalah Matematika Guru Pembina Olimpiade Matematika kelas VIII SMPN 1 Alla?”

1. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan masalah, yaitu :

Untuk mengetahui bagaimana proses pemberian Scaffolding dalam pemecahan masalah Matematika Guru Pembina Olimpiade Matematika kelas VIII SMPN 1 Alla.

1. **Manfaat Penelitian**

Setelah melakukan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi siswa: berlatih mengerjakan soal yang dapat mengasah kinerja otak dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa sehingga mendorong untuk lebih giat belajar matematika.
2. Manfaat bagi guru: penelitian ini diharapkan mampu membantu guru dalam hal ini pembina Olimpiade Matematika untuk mengasah kemampuannya dalam proses pembinaan Olimpiade Matematika
3. Manfaat bagi sekolah: hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan positif terhadap peningkatan mutu pendidikan dalam hal ini pembelajaran matematika.
4. **Batasan Istilah**

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan batasan istilah sebagai berikut:

1. Deskripsi merupakan pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas serta terperinci.
2. Scaffolding yaitu proses pemberian bantuan oleh guru kepada siswa dalam menyelesaikan permasalahan matematika melalui tahapan-tahapan tertentu hingga proses pemberian bantuan itu dihilangkan.
3. Masalah matematika adalah soal dimensi tiga tidak rutin atau belum pernah dipelajari dalam kelas dan memerlukan serangkaian aturan atau penggabungan beberapa aturan yang digunakan untuk memecahkan soal tersebut. Aturan-aturan yang dirangkai/digabungkan itu telah dipelajari dikelas oleh siswa yang bersangkutan.
4. Pemecahan masalah matematika adalah proses yang dilakukan oleh siswa dalam memecahkan suatu masalah matematika berdasarkan 4 langkah Polya yaitu: (a) memahami masalah (*understand the problem*), (b) merencanakan pemecahan (*devise a plan*), (c) melaksanakan rencana pemecahan (*carry out the plan*), dan (d) mengevaluasi hasil pemecahan (*look back*).
5. Pembina Olimpiade Matematika yang dimaksud yaitu guru yang melakukan pembinaan soal–soal olimpiade kepada siswa yang akan mengikuti olimpiade Matematika.